

2CD

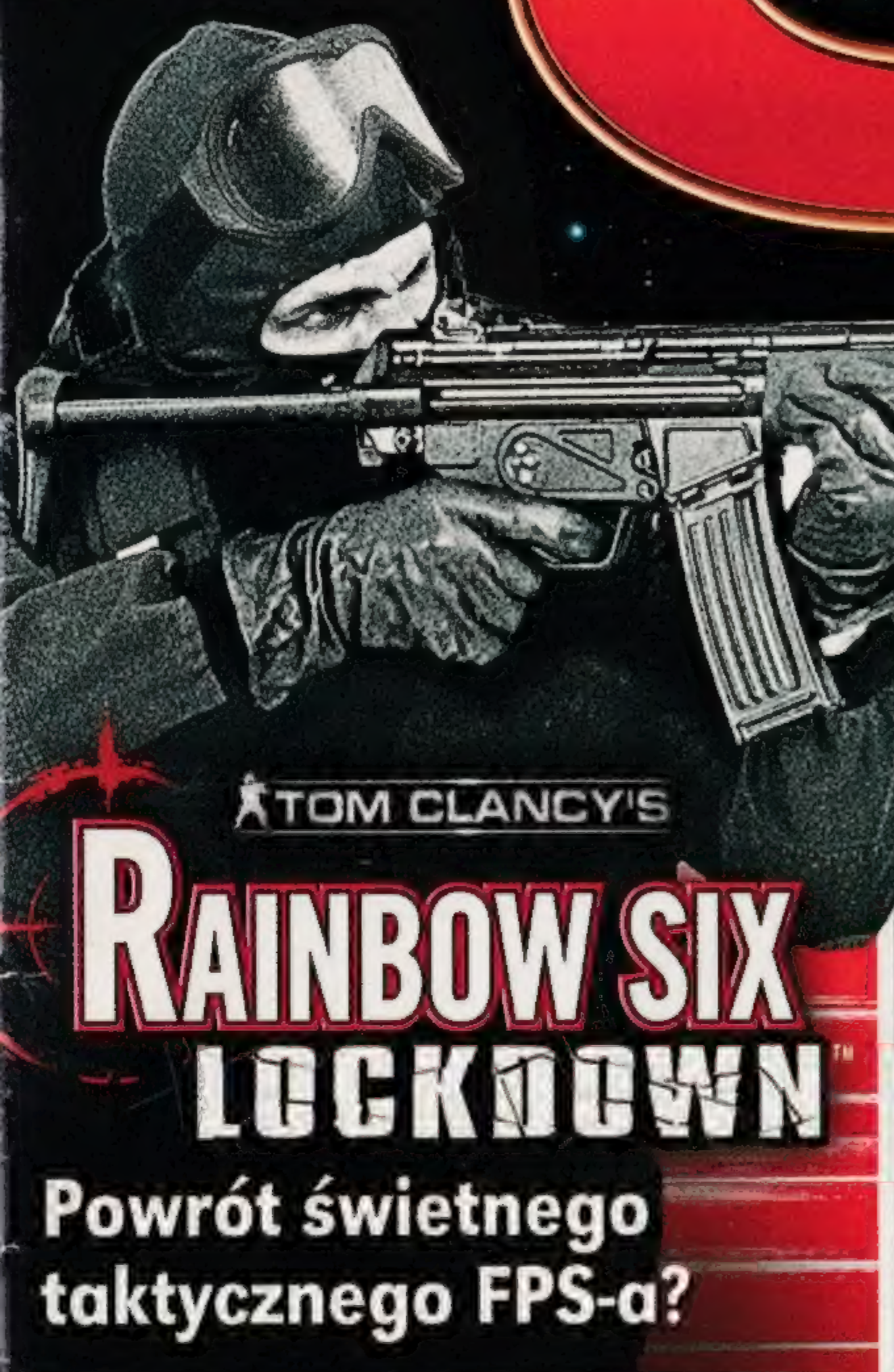
2 PEŁNE
WERSJE
GIER!

DAEMONICA POLSKA
WERSJA
PURE PINBALL 2.0

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD

CLICK!

Cena
6,50



TOM CLANCY'S
**RAINBOW SIX
LOCKDOWN**
Powrót świetnego
taktycznego FPS-a?



**TOCA
RACE DRIVER 3**
Miała być najlepsza
i taka właśnie jest!



**The
Godfather
THE GAME**
Graliśmy w komputerową
wersję największej gang-
sterskiej sagi!



Pierwsza recenzja w Polsce!

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Tak dobrej strategii
z Gwiezdnych Wojen
jeszcze nie było!

Solucja do **Fable**: Zapomniane opowieści.

Nr 03/2006 Cena 6,50 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558
9 771509 055600 03

„Klimat oryginalnych Commandosów zachowany
został bezbłędnie. Czy na Commandos: Strike
Force warto czekać? Oczywiście!”



JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

www.CommandosStrikeForce.com

16+
TM

www.pegi.info



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Wydane przez Eidos Interactive Ltd. Commandos i Commandos Strike Force są znakami towarowymi Pyro Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi SCI Entertainment Group plc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

COMMANDOS STRIKE FORCE

POPROWADŹ ODDZIAŁ ELITARNYCH KOMANDOSÓW!



99,90
PLN

PC DVD
ROM

RYZO
STUDIOS

eidos

DZIAŁY STAŁE

Spis treści	04
Co na CD/DVD?	06
Listy	64
Ostatnia strona	66

ZAPOWIEDZI

ÜberSoldier	08
LMA Manager 2006	10
Championship Manager 2006	10
GTI Racing	12
NARC	14
The Godfather	16
Newsy.....	18

TEMAT NUMERU

Star Wars: Empire at War	22
---------------------------------------	----

W końcu jest – najlepsza strategia osadzona w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Stań po jasnej albo ciemnej stronie Mocy i zaprowadź porządek w galaktyce!

RECENZJE

Rainbow Six: Lockdown	26
------------------------------------	----

Najbardziej znana seria taktycznych FPS-ów doczekała się kontynuacji. Czy jest równie dobra jak jej poprzedniczki?

Dynasty Warriors 4 Hyper	28
25 to Life	30
TOCA Race Driver 3	32

Tak tę grę zapowiadaliśmy i taka jest w swojej finalnej wersji – Codemasters stworzyli najlepszą samochodówkę na PC!

American Conquest: Północ-Południe	34
Vivisector: Dusza bestii	36
Hammer & Sickle	37
Kameleon	38
Knights of the Temple II	40
Neuro Hunter	42
Gene Troopers	44

Niespodzianka! Doskonały FPS, który pojawił się znikąd i... nieźle zamieszał. Zobacz sam, co tak bardzo spodobało się nam w dziele studia Cauldron.

Gods: Kraina Nieskończoności	46
80 Days	48
Combat Mission	49
Iniemamocni: Podziemne starcie	49

ZAPOWIEDZI



The Godfather

s. 16

TEMAT NUMERU



Empire at War

s. 22

RECENZJE



TOCA Race Driver 3

s. 32

PORADNIK

Tipsy	50
Fable: Zapomniane opowieści	51

Solucja do gry RPG stworzonej przez Petera Molyneux. Opisujemy dokładnie główny quest oraz zadania poboczne.

NIE TYLKO GRY

Windows Vista – nowy system Microsoftu	58
---	----

Zobacz, jaką rewolucję szykuje dla posiadaczy komputerów osobistych Bill Gates.

Sprzęt – testy i nowinki	60
---------------------------------------	----

Tak się jakoś porobiło, że tytuły wstępniaków z numeru na numer przepowiadają pogodę bardziej trafnie niż Omenaa Mensah w TVN-ie. Ostatni tytuł – „Zima, panie, zima...” – jak nic oddaje to, co dzieje się za oknem. Tym razem przewidujemy jednak odwilż – i w pogodzie, i w grach. A czują już w tym numerze...

Branżowa machina zaczyna się rozpędzać.

Przed majowymi targami E3 czeka nas sporo dużych premier – to te tytuły, które nie zdążyły na okres świąteczny, lub te, które wydawcy celowo przesunęli, bo teraz mogą je lepiej zaprezentować. Sporo z tych gier recenzujemy w przyszłym numerze, ale i w tym znalazło się kilka tytułów, na które od dawna czekamy. Graliśmy

w wersję beta **The Godfather**. Nasz temat numeru to strategia **Star Wars: Empire at War**. Recenzujemy **TOCA Race Driver 3**, **25 to Life** (niestety, zawód), **Kameleona**, najlepszą grę w Rewolucji Cenowej, oraz duże zaskoczenie tego numeru – słowackiego FPS-a **Gene Troopers**. Mamy też solucję **Fable**, gry RPG wymyślonej przez Petera Molyneux! Dużo? Fakt. Tylko Chuck Norris mógłby dać wam więcej...

Redakcja

Powiadam wam – nowe gry nadchodzą!

Następny Click w sprzedaży już 14 marca!

A w nim na pewno*:

– recenzje m.in. **Heroes of Might & Magic V**, **Battle for Middle-Earth II**, **MX vs. ATV** i wielu innych,
– emocjonujące, dobre pełne wersje gier oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że mrozy będą trwały dłużej, niż jesteśmy to sobie w stanie wyobrazić.

KONKURSY

Gry World Racing 2	06
Gry MotoGP 3	15
Gry Age of Empires III	59
Sprzęt firmy Saitek	61
Sprzęt firmy Saitek	62
Gry z serii Heroes of Might & Magic ...	65
Gadżety z filmu Aeon Flux	66



C H A R L I Z E T H E R O N



AEON FLUX

PRZYSZŁOŚĆ TO ONA

PARAMOUNT PICTURES AND LAKESHORE ENTERTAINMENT PRESENT
A VALHALLA MOTION PICTURES AND MTV FILMS PRODUCTION CHARLIZE THERON "AEON FLUX" MARTON CSOKAS JONNY LEE MILLER
SOPHIE OKONEDO PETE POSTLETHWAITE AND FRANCES McDORMAND MUSIC BY GRAEME REVELL COSTUME DESIGNER BEATRIX ARUNA PASZTOR EDITOR PETER HONESS, A.C.E. PLUMMY TUCKER JEFF GULLO
EXECUTIVE PRODUCERS ANDREW McALPINE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY STUART DRYBURGH EXECUTIVE PRODUCERS TOM ROSENBERG VAN TOFFLER PRODUCED BY GALE ANNE HURD DAVID GALE GARY LUCCHESI GREG GOODMAN MARTHA GRIFFIN
BASED UPON CHARACTERS CREATED BY PETER CHUNG WRITTEN BY PHIL HAY & MATT MANFREDI DIRECTED BY KARYN KUSAMA AeonFlux.com



onet.pl

W KINACH OD 3 MARCA



Daemonica

Nazywasz się Nicholas Farepoynt, Haresh al-Dorem, czyli „ten, który rozmawia z umarłymi”. Jesteś jednym z łowców bestii, członkiem wolnego związku tropicieli seryjnych morderców, który dzięki znajomości pradawnego języka Daemonica odsłania tajemnice tragicznych zdarzeń i, kiedy to potrzebne, bierze prawo w swoje ręce. Zaciekawiony? **Daemonica to produkcja łącząca elementy przygodówki i RPG-a, w której fabuła stanowi jeden z mocniejszych punktów.**

Minimalne wymagania gry **Daemonica**
procesor 1 GHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z 64 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Inne atuty gry to rozbudowany system tworzenia eliksirów magicznych, intuicyjny interfejs, ciekawa grafika i profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa. Oto Daemonica – życzymy klimatycznej zabawy!

Instrukcję do gry znajdziesz w pliku manual.pdf na pierwszej płycie z grą Daemonica.

PEŁNA WERSJA

Pure Pinball 2.0 Redux

Chyba nie wypada nam tego pisać, ale skoro fakty wyglądają tak, a nie inaczej... Pinball Pure 2.0 Redux to najlepszy symulator flipperów dostępny na PC. **Zawiera trzy dopracowane w najdrobniejszych szczegółach stoły – Excessive Speed, World War i Runaway Train**, które dzięki świetnej trójwymiarowej grafice wyglądają naprawdę „jak żywe”.

Zresztą nie ma o czym opowiadać – kiedy uruchomisz tę grę, przekonasz się sam, jak bardzo wciąga. Tylko nie mów, że nie ostrzegaliśmy!

Minimalne wymagania gry **Pure Pinball 2.0 Redux**
procesor 700 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.



PEŁNA WERSJA

Sprawdź koniecznie!

► Heroes of Might & Magic V

Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji gry Heroes of Might & Magic V. W pracach nad udźwiękowieniem wzięły udział m.in. takie gwiazdy jak Małgorzata Foremniak jako Isabel, Bogusław Linda jako Agraal, Tatiana Okupnik jako Beatrice, Daniel Olbrychski jako Markal i Wiktor Zborowski jako Godric. Posłuchaj, jak wypadli!



► Clouds Kingdom 3

Wyjątkowo udana darmowa platformówka – grywalności ma więcej niż niejedna „duża” produkcja.



► MX vs. ATV Unleashed

Wersja demo ścigalki, w której jeździsz na crossoverowych motocyklach i quadach. Warto!



Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!”

Zawartość płyt CLICK! 03/2006

CD1

- **Pełna wersja:** Daemonica
- **Wersja demo:** MX vs. ATV
- **Freeware:** Clouds Kingdom 3

Extra:

Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji Heroes of Might & Magic V

Tapety:

25 to Life

CD2

- **Pełna wersja:** Pure Pinball 2.0 Redux
- **Wersja demo:** Stubbs the Zombie
- **DVD**
- **Pełne wersje:**

Daemonica

Pure Pinball 2.0 Redux

Wersje demo:

MX vs. ATV Unleashed
Stubbs the Zombie
Star Wars: Empire at War
Rainbow Six: Lockdown
Crashday
Time Shift

Freeware:

Clouds Kingdom 3
Trackmania Nations ESWC

Program:

3D Mark 06

Extra:

Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji Heroes of Might & Magic V

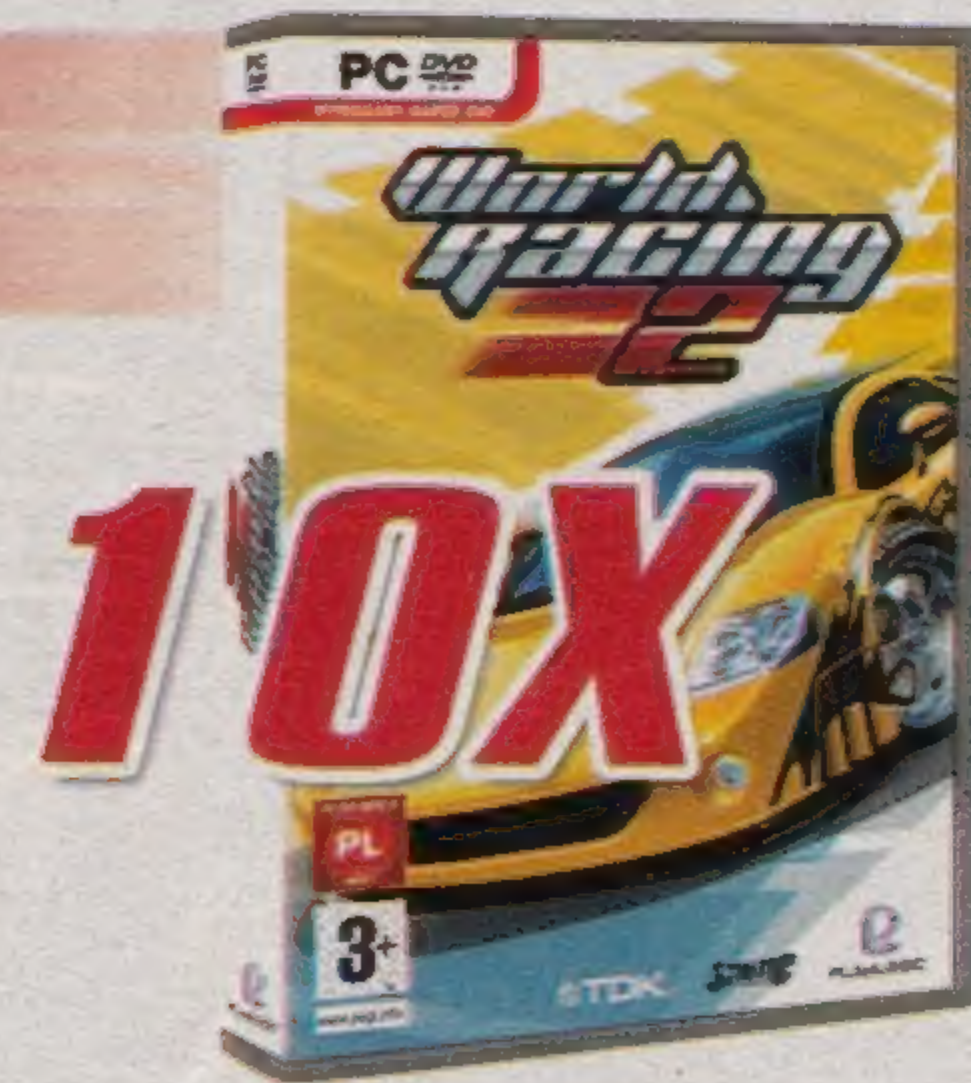
Tapety:

25 to Life

Jeśli podczas instalacji dema TimeShift wyskakuje ci błąd nr 601, możesz temu zaradzić zmieniając nazwę katalogu **C:\Program Files\Common Files\InstallShield** (np. na InstallShield2). Powinno pomóc! Gdyby coś po tej zmianie nie chciało działać, po prostu zastąp nowo utworzony katalog starym.

Z okazji wydania World Racing 2 mamy dla Was odlotowy konkurs SMS-owy.

KONKURS SMS



10X
3X
Do wygrania
5 gier World Racing 2
oraz 3 kierownice FORCE FEEDBACK Apollo Multimedia.
Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

World Racing 2 to doskonała gra:

A) RPG B) strategiczna C) wyścigowa

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.CK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 roku.



NOWOŚCI

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
78

SIMS 2: PL WŁASNY BIZNES
69

SWAT 4 SYNDYKAT
44

WŁADCA PIERŚCIENI BITWA O ŚRÓDZIEMIE II PL
124

TORINO 2006
84

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
108

CALL OF DUTY 2 PL
78

PRINCE OF PERSIA DWA TRONY PL
84

MOVIES PL
79

POLECAMY

TRUCKER DELUXE PL
- na 4CD - Maluch 2 gratis!

Zasiądź za kierownicą któregoś z najczęściej spotykanych w Polsce samochodów i wyrusz w podróż po polskich drogach i bezdrożach!

Samochody można poddawać modyfikacjom, m.in. takim jak: zmiana rodzaju malowania, dodanie dopalacza, czy przyśpieszenia. Tryby gry: trening, wyścig z przeciwnikiem do celu.

www.TRUCKER.play.pl

PRO CYCLING MANAGER
54

Gra pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wszystkimi aspektami tego sportu, począwszy od doboru najodpowiedniejszego sprzętu, a kończąc na doborze strategii w trakcie wyścigu. Gracz dostaje do wyboru 40 autentycznych drużyn, niezwykle rozbudowany kalendarz imprez, możliwość szczegółowej kontroli każdego etapu treningu zawodników.

www.cycling-manager.pl

ENIGMA RISING TIDE PL
29

W serii dostępny również CYCLING MANAGER 4. Najważniejsza gra dla kolarzy na rynku.

KULT PL - dostępny w ZŁOTEJ SERII
29

www.KULT.play.pl

BRYDZ Q PLUS BRIDGE 81 PL
54

Doskonały program dla entuzjastów gry w brydża. Q-plus Bridge trzykrotnie zajął II miejsce w World Computer-Bridge Championship. Poleca go Michał Kwieciński, Mistrz Świata parami w brydżu sportowym.

Strona: www.Qplus.play.pl

Intuicyjny interfejs użytkownika zaprojektowany pod Windows

POLSKA WERSJA

LOCOMANIA PL
29

Loco Mania, to nowa i unikalna gra logiczno-strategiczna, w której gracz może się wcielić w rolę zarządcy ogromnej sieci kolejowej. Pod jego kontrolą znajdują się semafony, zwrotnice oraz pociągi. Każdy z nich musi jak najszybciej i jak najmniejszym kosztem dotrzeć do wyznaczonego celu.

SZUKAJ W KIOSKU

W KIOSKU

www.NF.play.pl

GAMER 1/2006

- 5 pełnych wersji:
 - NITRO FAMILY
 - DEAKTYWACJA
 - DAWN OF ACES 2
 - MISTRZ TATUAŻU
 - PIĘKA NOŻNA

1CD 5.00 ZŁ

500 ZŁ



www.PLAY.pl > SPRAWDŹ CENY

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄZKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

PROGRAMY

Zbliża się TECHNO EJAY 4, najnowszy hit z kultowej serii TECHNO EJAY. Program poddano gruntownej modernizacji i dodano wiele nowych elementów, których możliwości mogą przyprawić o zawrót głowy. Przy pomocy TECHNO EJAY 4 w krótkim czasie możesz układać utwory techno w bardzo profesjonalnym wydaniu. Wyniki Twojej pracy przerosną naśmiesznie oczekiwania!

TECHNO EJAY 4
19

EJAY DANCE 5 PL
29

PROJEKTANT WNETRZ 3D 3D PL
19

SOUND COLLECTION 5 (PL) 4 OD BIG BOX
29

EJAY TECHNO 4 - XL
29

Zawiera: 2CD z programem Ejay techno + 2 płyty Muzyczne + napój XL gratis!

DZIAŁKA OGRÓD PL
19

GRY LICZBOWE 2006
19

MATEMATYKA 2006
19

ZAPOWIEDZI

SYRENKA RACER PL
10

znowu pokazemy ze POLAK POTRAFI. Nowy Engine - nowe trasy - dużo "SKARPEK". Musisz uczestniczyć w tym wydarzeniu!

Keepsake PL
84

jest przygodową grą, o fabule zbliżonej do pierwszego tomu Harry'ego Pottera. Może się kojarzyć z bardzo klimatyczną serią Syberia. Przygodówka z najwyższej polki. Premiera 2.2006

Keepsake
84

Bonez Adventures: Tomb of Fulcas PL
29

to gra RPG w 3D, której akcja toczy się przed wybuchem drugiej wojny światowej. Dobre wrażenie sprawia rzut izometryczny w stylu Neverwinter Nights. Wygląd interfejsu budzi podobne skojarzenia. Te gry wiele łączy. Natomiast scenaria przywodzi na myśl amerykańskie kino awanturnicze. Premiera 2.2006

Bonez Adventures: Tomb of Fulcas PL
29

LETHAL DREAMS: THE CIRCLE OF FATE
29

LETHAL DREAMS: THE CIRCLE OF FATE
29

LETHAL DREAMS: THE CIRCLE OF FATE
29

Gra pozwala wcielić się w rolę jednego z sześciu młodych magów. Każdy z nich włada innym rodzajem magii i wszystkimi można grać na dwa różne sposoby: strategicznie lub taktycznie. Wejść w fantastyczny świat 3D i pomóc uczniom rozwiązać zagadkę tajemniczego artefaktu.

Zamówienia proszę składać:

1. www.play.pl
 2. SMS - 604 100 500
 3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
 4. FAX (22)833 39 61
 5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
- SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06**

OFERTA nr.93 LUTY 2006

Doreczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doreczenie w 24 godziny - 15 zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytania o dostępność towaru, przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 20.2.2006



Czasem podczas walki
będziesz mógł liczyć
na kumpli z ruchu oporu.

Nie minął jeszcze miesiąc,

jak opisywałem grę,
w której wcielasz się
w zombi, a już Rednacz
podrzucił mi kolejną.
Cóż, widać kierowanie
truchłem ma
przyszłość.

ÜBERSOLDIER



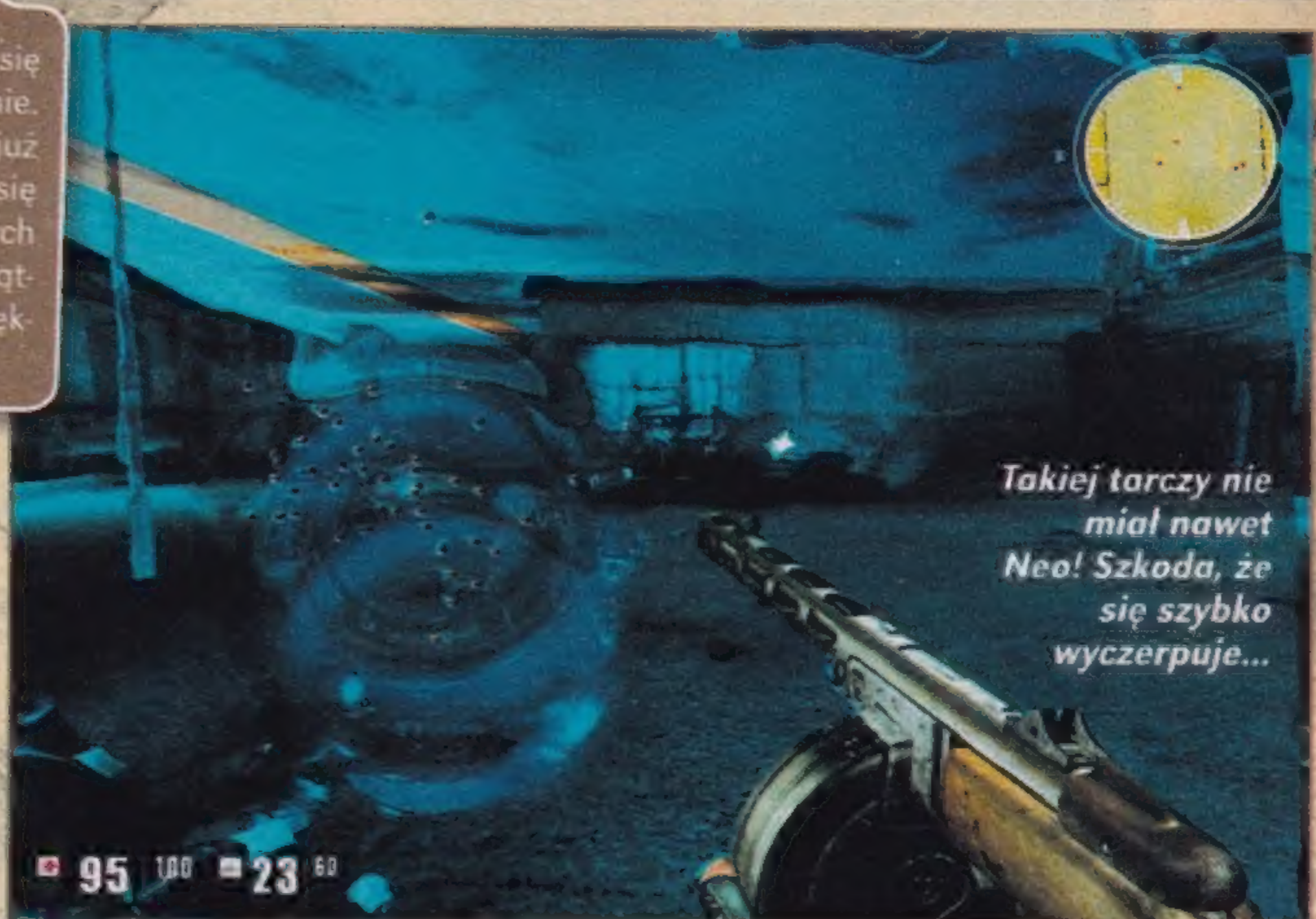
Zamiast targać ten
granat, kielicha byś
przyniósł!

Ale to już było...

Początkowo ÜberSoldier miał nazywać się East Front. Autorzy zmienili jednak zdanie. Być może dlatego, że na PC pojawił się już cały cykl gier o tym tytule, składający się z czterech strategii Talonsoftu, powstałych w latach 1997-1999. Nie były jakieś wyjątkowo nieudane, jednak przeszły bez większego echa.



Widać, że to
niemiecki szpital.
Podłoga aż lśni!



Takiej tarczy nie
miał nawet
Neo! Szkoda, że
się szybko
wyczerpuje...

ÜberSoldier jednak, poza głównym założeniem, nie ma ze wspomnianym Stubbs the Zombie nic wspólnego. Co prawda, **kierowany przez ciebie bohater powinien gnić sobie gdzieś spokojnie, zamiast biegać i strzelać do ludzi, ale do stereotypowego żywego trupa mu bardzo daleko.** To prawdziwy NadŻołnierz.

Ernst Sheffer to kawał drania, to od niego wszystko się zaczęło. **Choć zginąłeś sobie spokojnie, ten hitlerowski naukowiec nie daje ci spokoju.** Nie po to dowiedział się od tybetańskich mnichów, jak wskrzeszać umarłych (a owi mnisi pewnie często bywali na Haiti, co?), żeby teraz z tej wiedzy nie skorzystać. Jednak ty nie będziesz jego najlepszym tworem – zamiast działać po jedynej słusznej stronie, dołączysz do ruchu oporu...

Fabule jednak dalej zdradzać nie będę, pewnie nieco więcej przeczytasz o niej w recenzji. Historia będzie dość istotna, a rosyjscy programiści z Burut nie żałują przeróżnych filmów przerywnikowych (na silniku gry). Póki co **miałem okazję pograć w dość zaawansowaną betę ÜberSoldier i z tego, co widziałem, gra jest właściwie gotowa do wypuszczenia na rynek.** Oczywiście pewne elementy mogłyby zostać jeszcze bardziej dopracowane, ale zdarzało mi się już widzieć wersje finalne ze znacznie większą liczbą błędów.



Ten gość
chyba nie lubi
zapachu
prochu...

NadŻołnierz to dość typowy FPS, jednak wzbogacony o kilka niespotykanych dotąd w tym gatunku rozwiązań. Jako zwłoki obdarzone nieprzeciętnymi zdolnościami (choć niestety nie nieśmiertelne) będziesz nie tylko bardzo skuteczny w walce, ale dostaniesz też możliwość korzystania z nadprzyrodzonych możliwości. **Szczególnie efektownie wygląda tarcza ochronna, którą możesz się otoczyć na jakiś czas. Zatrzymuje ona wszystkie pociski** (które się do niej „przyklejają”, efekt identyczny jak w „Matrixie”), przez co sprawia, że przez moment jesteś prawie nienaruszalny.

NadŻołnierz to dość typowy FPS, jednak wzbogacony o kilka niespotykanych dotąd w tym gatunku rozwiązań.

Z innych ciekawostek warto wspomnieć o **systemie rozwoju postaci, który**

został tu umiejętnie wpleciony w mechanizmy rozgrywki. Dodatkowo bonusy zyskujesz, gdy

w odpowiednio krótkim czasie wykonasz jakąś czynność. Gdy np. zaszlachtujesz wroga nożem, w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się pasek odmierzający czas. Jeśli zdążysz zabić w ten sam sposób jeszcze dwóch drani, dostajesz bonus (w tym przypadku zwiększenie maksymalnego zdrowia). Analogicznie sytuacja wygląda z wykonywanymi w małych odstępach czasu strzałami w głowę.

Dobór broni w ÜberSoldier jest bardzo satysfakcjonujący. **Znajdziesz tu kilka zabawek typowych dla gier z okresu drugiej wojny, ale autorzy zapowiadają jeszcze dodatkowo sprzęt i gadżety rodem z science fiction.** Na razie nie wiadomo nic o tym, czy będzie można kierować pojazdami, za to na pewno skorzystasz ze stacjonarnych działek. Ponoć też dzięki „zaawansowanemu silnikowi fizycznemu” do walk zaangażujesz również otoczenie, ale w becie tego nie uświadczylem. Owszem, można strzelać do łatwopalnych materiałów w beczkach i przesuwac krzesła, ale rewolucji tu nie ma.

Nie należy się też jej spodziewać w grafice, która, choć przyzwoita, **odstaje nieco od wielkich zachodnich produkcji pokroju F.E.A.R.** ÜberSoldier ma za to swój **specyficzny styl**, który przypomina mi nieco gry bazujące na silniku LithTech (m.in. Blood 2 i No One Lives Forever). Czy ma szansę na dostanie się do panteonu FPS-ów? Kto to wie... Choć raczej nie spodziewaj się, że w Rosji pod nazwą Burut powstaje drugie Valve.

ÜberSoldier

Producent: Burut Software Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.burut.ru/>

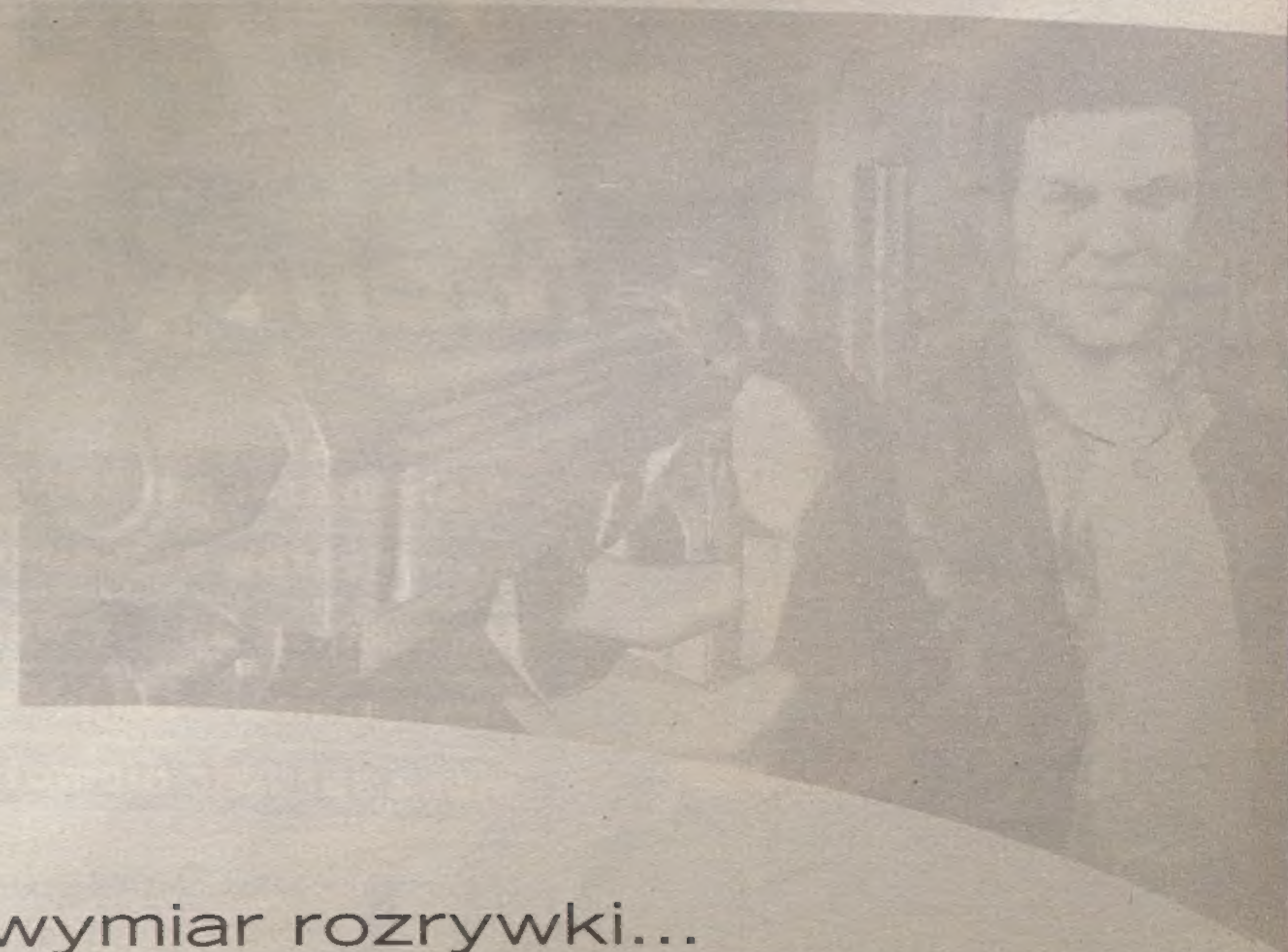
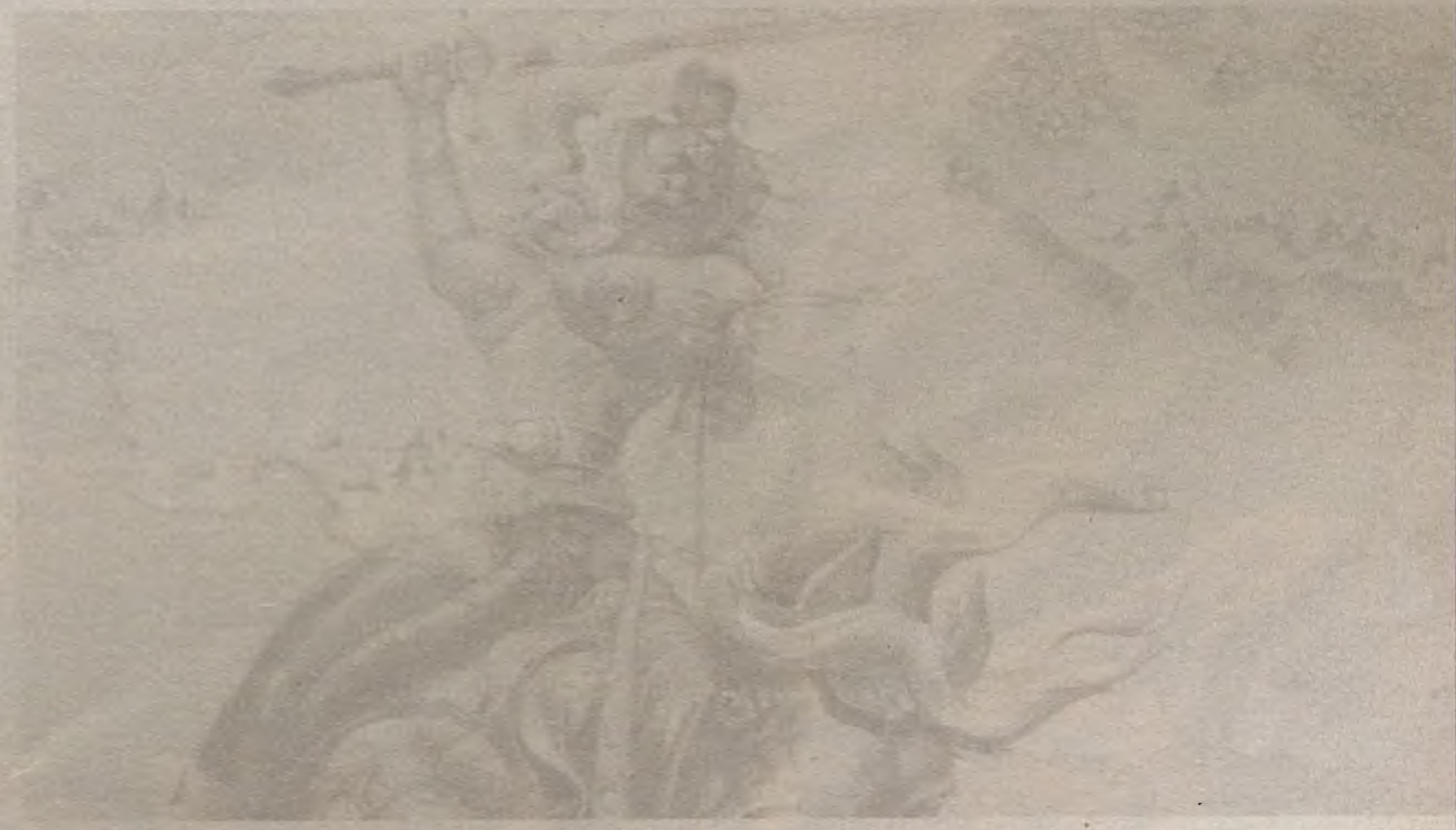
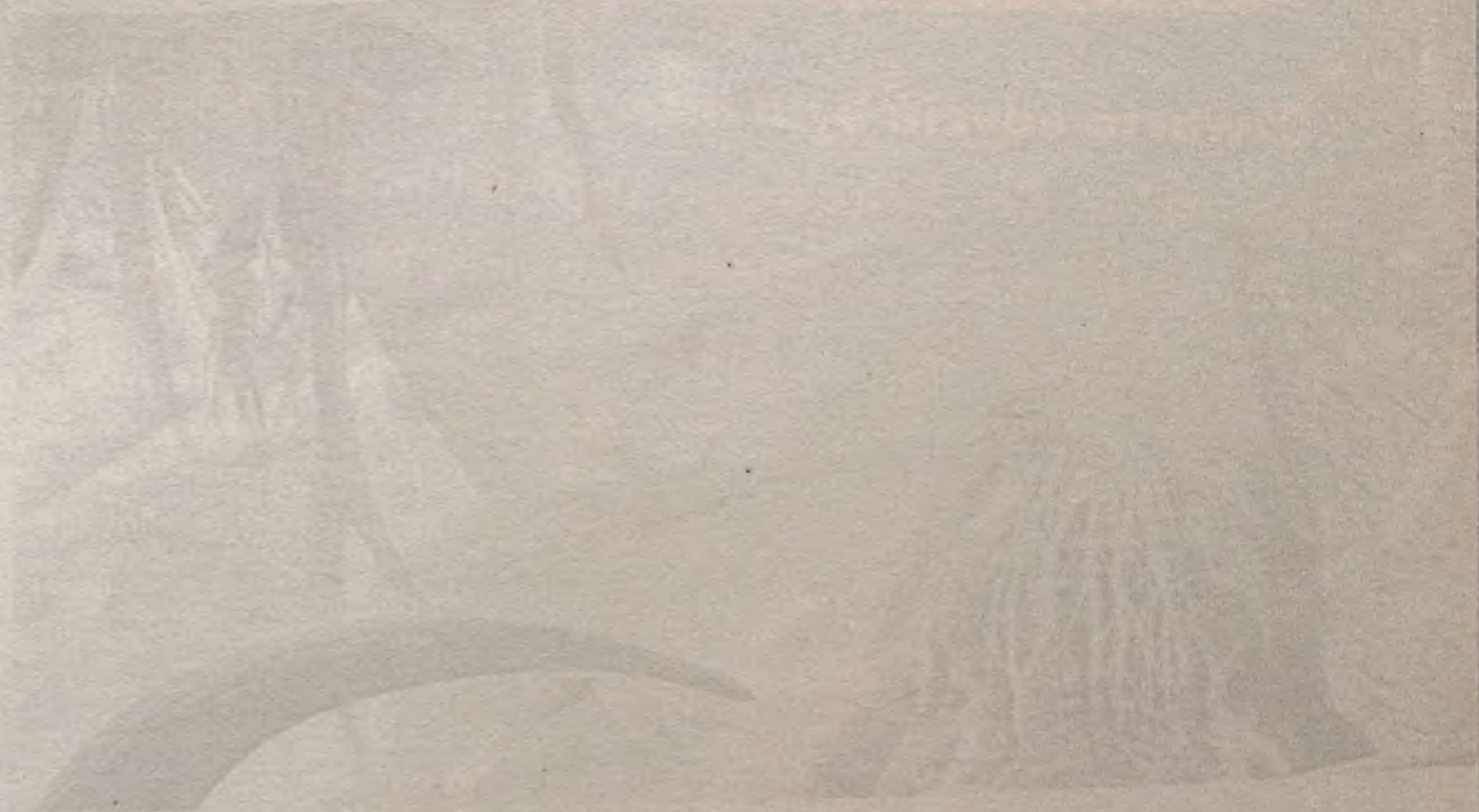
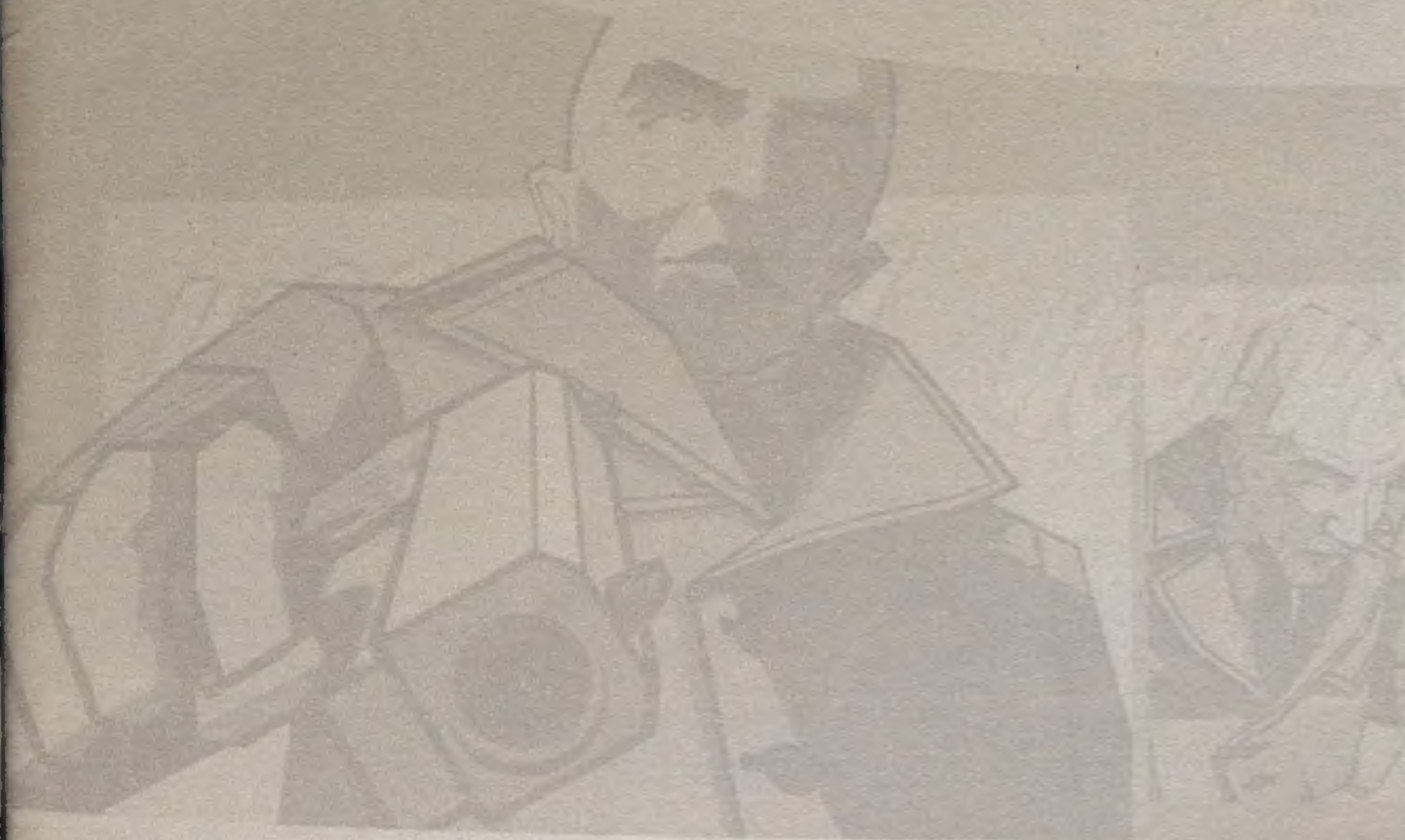
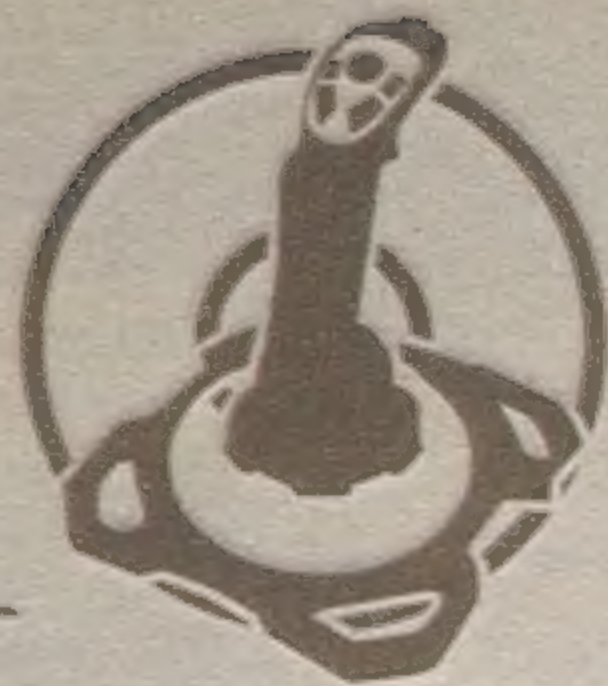
Premiera: marzec 2006

Gatunek: FPS

znakomity pomysł na tarczę ochronną • kilka ciekawych rozwiązań

mimo wszystko to wciąż dość typowy FPS

Half-Life'a nie zgniecie, ale na tle masy sztamponowych tytułów z tego gatunku prezentuje się niezgorzej. Zostan Neo!



Nadchodzi nowy wymiar rozrywki...



GRY OnLine
www.gry-online.pl

www.nwr.pl

CHAMPIONSHIP Manager 2006™

Czwarta edycja była hitem, piąta okazała się porażką. Co ciekawego zaprezentuje najnowsza część Championship Managera?

Bez wątpienia **najważniejszą zmianą jest nowy, trójwymiarowy tryb meczowy**. Nie będzie to jednak engine pokazujący mecze tak jak w seriach FIFA czy Pro Evolution Soccer. Kulki reprezentujące piłkarzy nabiorą nieco kształtów – teraz będą przypominać pianki – zaś boisko będzieś mógł oglądać z różnych kątów. Łącznie dostaniesz aż jedenaście rzutów kamery, a wśród nich m.in. telewizyjny, izometryczny czy tradycyjny. Nowy silnik meczowy nosi nazwę Gameplan 3D.

Większy wpływ na przebieg meczu będą miały ustalenia taktyczne. Pojawią się nowe opcje i ustawienia, przy opracowaniu których pomaga Mervyn Day – szkoleniowiec angielskiego zespołu Charlton Athletic. **Bardziej precyzyj-**

Pionek z numerem 7 podaje na lewe skrzydło...



nie będziesz mógł na przykład określić zadania bloku defensywnego. Nie tylko wybierzesz sposób krycia (strefowy czy jeden na jeden), ale i ustalisz między innymi, w jakich sytuacjach dany obrońca będzie mógł przekazać pilnowanego piłkarza koledze z drużyny i udać się do pod bramkę przeciwnika. **Grę swojego zespołu będziesz mógł prześledzić na spo-**

kojnie dzięki rozbudowanemu trybowi powtórek. Zobaczysz w nim nie tylko gole i najciekawsze sytuacje meczu, lecz również kluczowe odbiory piłki czy najbardziej błyskotliwe podania do napastników.

W Championship Manager 2006 pojawi się nowy system odpowiadający za zadowolenie piłkarzy, a także opcja rozmów

Codemasters też potrafi robić menedżery.

LMA Manager 2006™

Mistrzowski puchar rozgrywek piłkarskich menedżerów stoi na półce twórców Football Managera. Do gry wchodzi jednak beniaminek – LMA Manager 2006 – który może sprawić niemałą niespodziankę....

LMA Manager 2006 utrzymany jest w innym stylu niż wypełniony suchymi tabelkami i wykresami (za które, swoją drogą, go uwielbiamy) Football Manager. **Autorzy większą uwagę przywiązują**

do wrażeń estetycznych, wobec czego zobaczysz więcej kolorowych ekranów i efektownych ozdóbek. Mniej będzie statystyk, a więcej wyciągania wniosków na temat piłkarzy na podstawie treningów oraz – przede wszystkim – samych meczów. „Mistrzowie kodu” pracują uparcie nad tym, aby podczas rozgrywanych spotkań



faktycznie dało się zauważyć, kto jest w formie, a komu ona nie dopisuje.

Do największych sukcesów sportowych nie dochodzi się bez wytrwałej pracy na treningach. W LMA Manager 2006 dostaniesz pełną kontrolę nad tym aspektem pracy menedżera. Opcja treningowa ma być zarówno rozbudowana, jak i wygodna w obsłudze. Wyznaczysz zajęcia nie tylko na dany dzień tygodnia, ale i na poszczególne godziny dla każdego zawodnika z osobna. A jeśli nie zechcesz aż tak się w to angażować, możesz zlecić szkolenie zespołu asystentowi i trenerom. **Wyćwiczone zagrania przetestujesz podczas sparingów, których przebieg prześledzisz za pomocą trójwymiarowego silnika meczowego** (więcej o tym nieco dalej).

Nieodłącznym elementem piłkarskiego sezonu są okienka transferowe, w któ-

z podopiecznymi. Autorzy umieścili około trzydziestu wydarzeń wpływających na zawodników w pozytywny bądź negatywny sposób. Każde z nich będzie miało inną „wagę” – nikt nie będzie się długo

cznie pierwszy sezon z zadowalającym budżetem, niezależnie od tego, jak wygląda jego sytuacja finansowa w rzeczywistości. Drobiazg, a cieszy.

Kulki reprezentujące piłkarzy nabiorą kształtów – teraz będą przypominać pionki – zaś boisko będziesz mógł oglądać z różnych kamer.

martwić bolesnym upadkiem na treningu, ale już długotrwałe problemy rodzinne mogą wykluczyć kopacza z gry na najwyższym poziomie na kilka, a nawet kilkanaście kolejek ligowych.

Dzięki rozwiniętej opcji rozmów z piłkarzami będziesz mógł odnieść się do ich problemów na kilka możliwych sposobów (od 3-8). Kłopoty zawodników będą spisane w ich profilach, więc szybko dojdiesz do tego, którzy z nich mają powody do niezadowolenia. **Wszyscy piłkarze będą mieli własną osobowość**, w związku z czym w różny sposób będą reagować na twoje słowa.

Kolejną nową opcją będzie tzw. „dobroczynca klubu” (w oryginale club benefactor). To typowe ułatwienie przeznaczone dla graczy, którzy nie lubią kłopotać się z problemami finansowymi (a kto lubi?). Jeśli je włączysz, wybrana przez ciebie drużyna za-

Ciekawie zapowiada się także opcja „symulacji świata” (simulate world). Sprawia ona, że **mecze prowadzone na całym świecie** (nie tylko w ligach wybranych przez ciebie jako grywalne) **będą symulowane za pomocą głównego silnika meczowego**. Uzyskasz dzięki temu

realistyczne wyniki ze wszystkich krajów – co, na co np. Football Manager nie pozwala. Jakby tego było mało, wybranie tej opcji ma rzekomo nie wpływać znacząco na szybkość rozgrywki. Nie pytaj, jak to możliwe...

Podobnie jak w poprzedniej części, będziesz miał do dyspozycji ligi z 26 krajów (w tym także z Polski). Programiści szykują garść poprawek w bazie danych, więc historie piłkarzy i rozgrywek, budżety klubów, sposób losowania terminarzy ligowych oraz spotkań pucharowych będą aktualne i poprawiane w stosunku do CM 5.

A propos terminarzy: ten leżący w biurku szefa Beautiful Game Studios zakła-

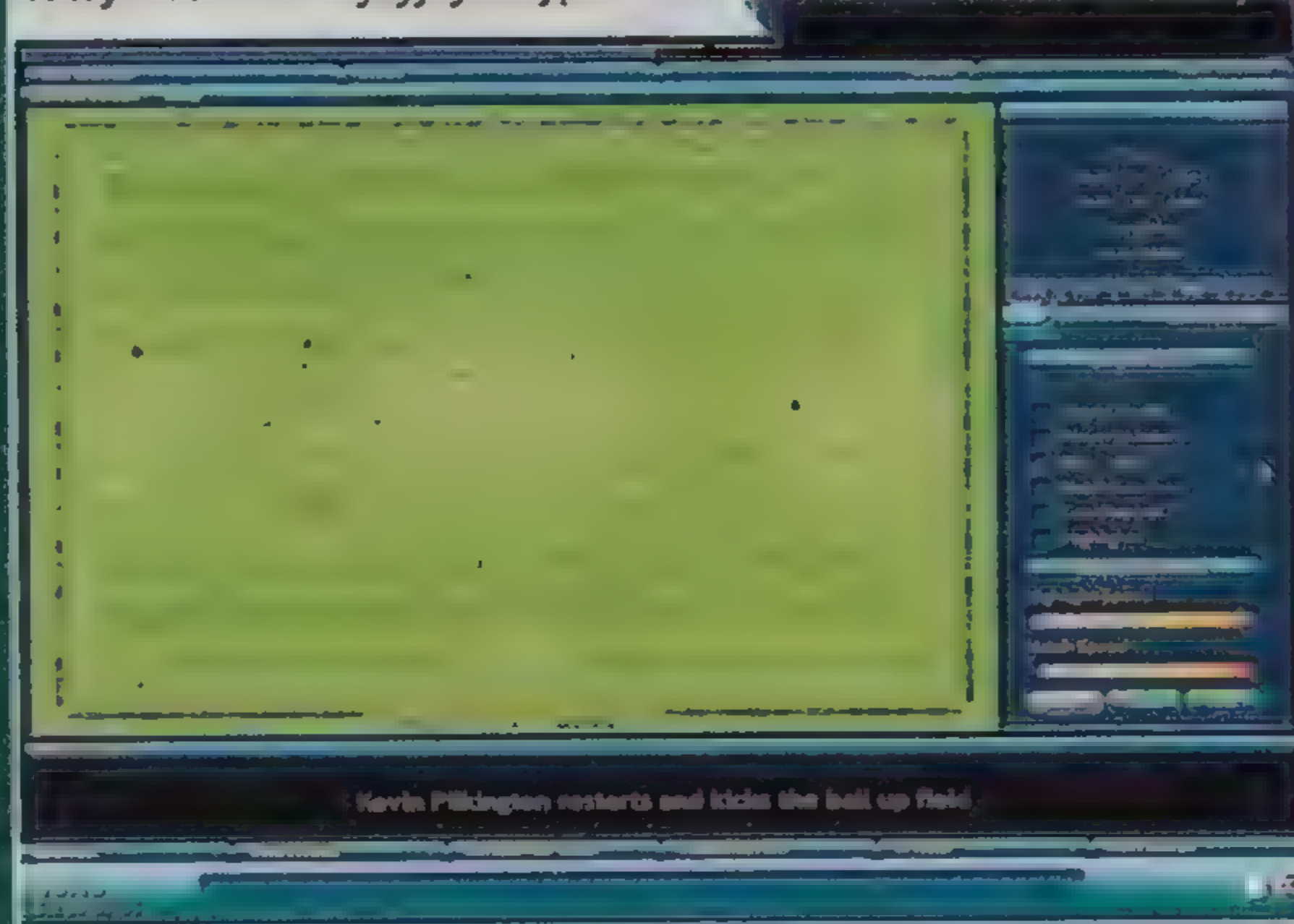
Championship Manager 2006

Producent: Beautiful Game Studios	Dystrybutor PL: Cenega
http://www.championshipmanager.co.uk/	
Premiera: maj 2006	
Gatunek: menedżer piłkarski	
rozsądne rozwiązanie z trójwymiarowym trybem meczowym • gras nowych opcji	
Championship Manager 5 też miał być świetny...	
Trudno mieć zaufanie do Beautiful Game Studios po tym, co zrobili z Championship Managerem 5. Ale... może warto dać szansę CM 2006!?	

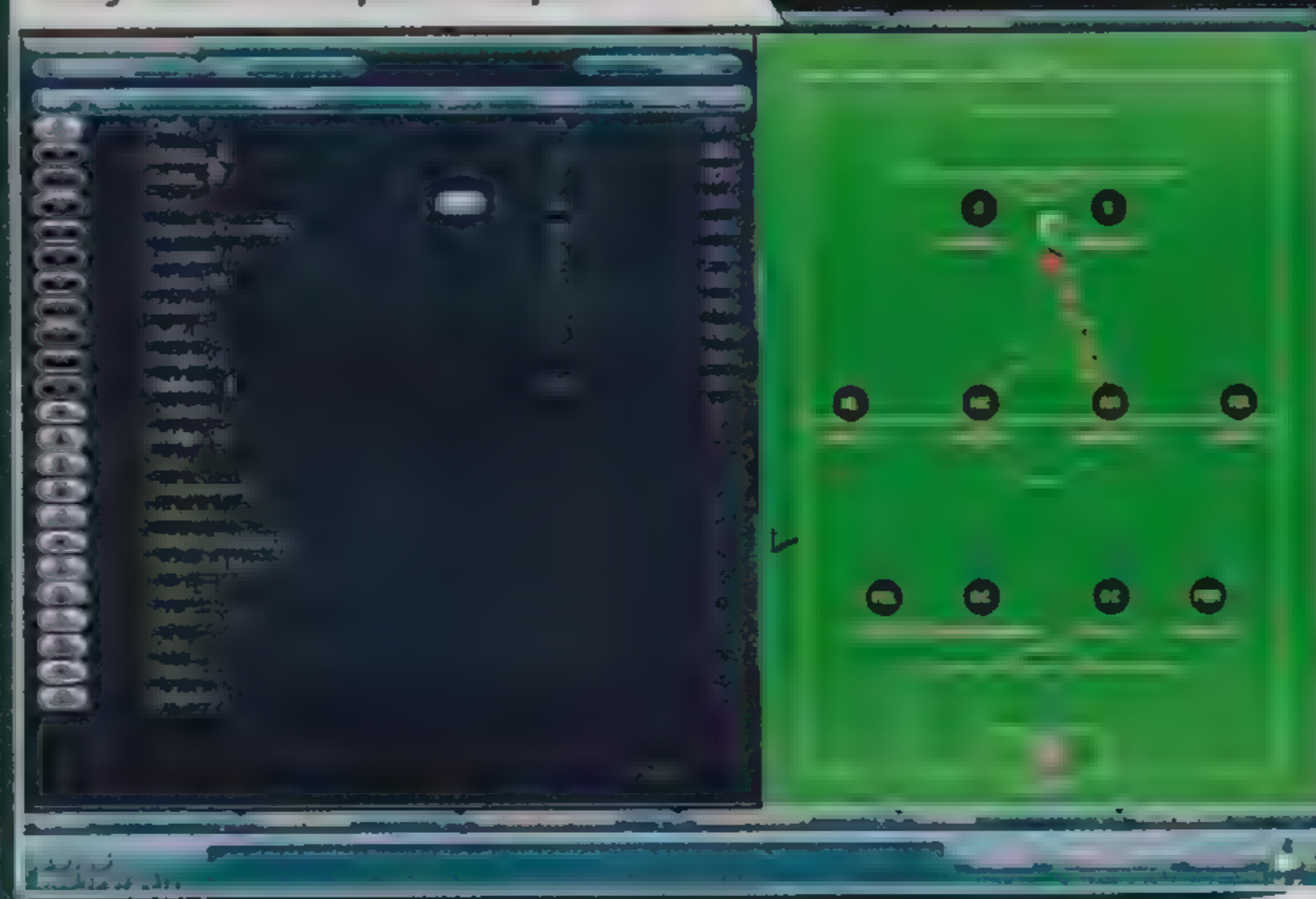
Autor: Roland

da, że Championship Manager 2006 trafi na półki sklepowe w maju tego roku. Czyli tuż przed mundialem...

Tutaj mecz w tradycyjnym ujęciu...



Mówią, że liczy się taktyka, ale kiedy masz w zespole Lamparda...



Haha, Wronki mają lepszy stadion niż wasze Crystal Palace!

rych drużyny mogą wzmacniać swój skład nowymi piłkarzami, a także pozbywać się graczy niepotrzebnych. Taka możliwość pojawi się, rzecz jasna, również w LMA Manager 2006. **Przyszłe gwiazdy futbolu znajdą dla siebie skauci lub wypiejesz ich sam z listy transferowej.**

Krok kolejny to negocjacje. Będą one bardzo rozbudowane, bowiem umowy transferowe w LMA Manager 2006 będą wiązały się z szeregiem szczegółowych klauzul, które trzeba będzie wypełnić. **W transfery będą się mieszać menedżerowie zawodników, a także władze klubów.** Jeśli twój prezes od-

niesie wrażenie, że wyrzucasz pieniądze w błoto, zwróci ci uwagę i zatrzyma ne-

Wydarzenia ze świata piłki nożnej pokaże wirtualny kanał telewizyjny o nazwie Football One.

gocjacje. Menedżerowie natomiast – tak jak w życiu – nieraz namieszają swoim klientom w głowach, kierując się chęcią zarobienia jak największych pieniędzy.

O wydarzeniach ze świata piłki nożnej dowiesz się z... wirtualnego kanału telewizyjnego o nazwie Football One. W pre-



Tak będzie wyglądał mecz... Nieźle!

zentowanych magazynach zobaczysz ostatnie wyniki, aktualne tabele i posłuchasz wieści na temat klubów i piłkarzy. **Co ciekawe, wiadomości będzie czytał sam Gary Lineker (były świetny piłkarz).** Poza tym na kanale Football One obejrzysz powtórki najlepszych bramek kolejki, które komentował będzie Barry Davies (komentator sportowy ze stacji BBC). Analizę meczów przeprowadzi wspomniany Gary Lineker w towarzystwie Alana Hansena (również eksperta BBC).

Mecze w LMA Manager 2006 będziesz oglądał w pełnym trójwymiarze. Wprowadzie engine, z którego będzie korzystała gra, wygląda niczym młodszy brat przy silniku konkurencyjnego FIFA Managera, ale i tak gracze powinni być zadowoleni. Piłkarze popi-

szą się dziesiątkami różnorodnych zagrywek, sztuczek technicznych, przewrotek, wolejów etc. Poza tym w czasie meczu – nie przerywając oglądania go – będziesz miał możliwość zmienić styl gry podopiecznych, formację i wykorzystywaną taktykę.

Fanom piłki nożnej wiele razy obiecywano niewyobrażalnie wręcz realistyczne i rozbudowane menedżery piłkarskie, które w rzeczywistości oka-

zywały się co najwyżej mierne (świetnym przykładem Championship Manager 5). LMA Manager 2006 raczej nie zdetro-nizuje Football Managera, ale może zainteresuje graczy, którzy chcą pobawić się w menedżera, nie patrząc przy tym na ekran wypełniony cyferkami od lewa do prawa.

LMA Manager 2006

Producent: Codemasters	Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.codemasters.co.uk/lma2006/	
Premiera: marzec 2006	
Gatunek: menedżer piłkarski	
rozbudowane opcje treningowe • realistyczny system transferowy • silnik meczowy 3D	
konsolowy styl • niewiele statystyk	
Menedżer, który ze względu na konsolowy rodzaj sławia na rozgrywkę mniej złożoną, za to bardziej efektywną niż w FM. Może być ciekawie...	

Autor: Roland

Moda na uliczne racery nie mija. Wręcz przeciwnie, pojawia się ich coraz więcej. Już w marcu na półki trafi kolejny, tym razem polski tytuł – GTI Racing.

GTI RACING

Minister zdrowia ostrzega: od nadużywania garbusa psuje się wzrok.

Początkowo gra miała nosić nazwę VW Golf Racer, gdyż scigać się w niej można było tylko różnymi wersjami tej popularnej wśród picerów – czyli tuningowców – tury. Po pewnym czasie jednak **panom z Techlandu udało się namówić producenta samochodów z Wolfsburga, by w grze pojawiły się również inne modele tej marki.** Tak VW Golf Racer stał się GTI Racing, a my mieliśmy okazję zapoznać się z wersją beta gry.

Przykro pisze się takie słowa, szczególnie gdy dotyczą one rodzimej produkcji, jednak w GTI Racing nie ma zbyt wielu elementów wyróżniających ten tytuł spośród innych. **W grze znajdzie się tylko 15 (!!!) licencjonowanych volkswagenów,** które będzie można

objeżdżać w 70 wyścigach. Tradycyjnie już, w garażu podrasujesz swoją brykę, upiększysz jej tyłek spoilerem i zainstalujesz zbiorniczek z nitro. Mimo stosunkowo dużej liczby dostępnych modyfikacji GTI Racing należy do tych zrecznościówek, w których wszelkie zmiany w układzie jezdnym i silniku oraz montowanie wypasnych części karoserii to raczej tylko miły dodatek, niemający realnego wpływu na osiągi pojazdu.

Właśnie ta zrecznościowość jest największą słabością nowego racera z Techlandu. W wersji beta oddane do dyspozycji auta prowadziło się bardzo łatwo. Do tego stopnia, że **granie sprowadzało się do pokonywania kolejnych kilometrów bez najmniejszych emocji.** Trudno też mówić o wyścigu, kiedy niemal na starcie możesz wyeliminować całą konkurencję. Niemożliwe? A jednak! Żeby to uczynić, wystarczy wypchnąć delikwenta z trasy, najlepiej za jakies niezniszczalne ogrodzenie (murek, metalowy płotek etc.). Po takim zabiegu masz pewność, że przeciwnik nie wróci już do wyścigu.

Są też inne wady, które przeszkadzają podczas prowadzenia tury. Po pierwsze, nie widać i nie czuć, że to auto naprawdę skręca. Wygląda tak, jakby obracało się wokół własnej osi, pokonując każdy zakręt bokiem. Drugą wadą jest nadmierne bujanie się samochodu podczas korekty kierunku jazdy. To z kolei sprawia wrażenie, jak gdyby auto „zawieszane” było na sprężynkach, a nie na prawdziwych amortyzatorach. Co ciekawe, nie nie zmieniło się, kiedy maksymalnie obniżylem zawieszenie. Wrażenie to odczuwalne było głównie wtedy, gdy prowadziłem swojego VW w widoku ze środka.

Mając za konkurentów Need for Speed: Most Wanted czy TOCA 3, GTI Racing trudno będzie się przebić.

na nowe za zarobioną w rajdach kasę. I w tej kwestii Techland postarał się bardzo, bo **tuningowe bajery pochodzą wprost od najlepszych dostawców tego typu materiałów.** Wśród nich znalazły się takie sławy, jak: Koenig, Brembo, Zender i Kerscher. Niestety ich instalacja nie wiele zmienia w modelu jazdy.

W wersji beta mogłem pośmigać tylko po niemieckich drogach – mam nadzieję, że reszta tras będzie o wiele bardziej interesująca. Tak samo zresztą jak grafika, która co prawda korzysta z nowiutkich efektów graficznych, ale do Need For Speed: Most Wanted ciężko ją porównywać. Problemem dla mnie okazała się również muzyka, która przypomina stylem „monieczki” nagrywane w garażu ślusarza, podczas gdy ten akurat pracował szlifierką.



A teraz zrób stójkę!

GTI w liczbach

W GTI Racing **dostępnych będzie 15 modeli VW**, od pocziwego garbusa, przez New Beetle'a i Touarega, po najnowsze modele koncepcyjne koncernu z Wolfsburga. 60 tras umieszczono w sześciu państwach, m.in. w Niemczech, Francji i USA. W liczbie 70 można znaleźć wszystkie rodzaje wyścigów, a wśród nich: czasówki, drifty i „ostatni odpada”. Ponadto setka tuningowych części pochodzi z fabryk kilkunastu najlepszych na świecie firm.

Mimo wszystkich uwag krytycznych GTI Racing ma w sobie coś, co pozwala mieć nadzieję, że koniec końców będzie to przyzwoita produkcja (tym bardziej że ta wersja beta i niektóre elementy mogą zostać poprawiane). Niemniej jednak wielkiego sukcesu jej nie wrozę, bo mając za konkurentów wspomniane Need for Speed: Most Wanted czy recenzowane w tym numerze TOCA 3, GTI Racing trudno będzie się przebić.

GTI Racing

Producent: Techland	Dystrybutor PL: Techland
http://www.techland.pl/	
Premiera: marzec 2006	
Cechunek: samochody	
	wymagający przeciwnicy • grafika • niezła prędkość
	model jazdy • detekcja kolizji • bujanie • muzyka • trochę biedne trasy
Nad grą trzeba jeszcze popracować. GTI Racing potencjał ma, ale z tak ubogim asortymentem (tylko 15 volkswagenów) może być zwyczajnie nudno.	

Album rodzinny Schumacherów?!

Niewielkie problemy z detekcją kolizji...

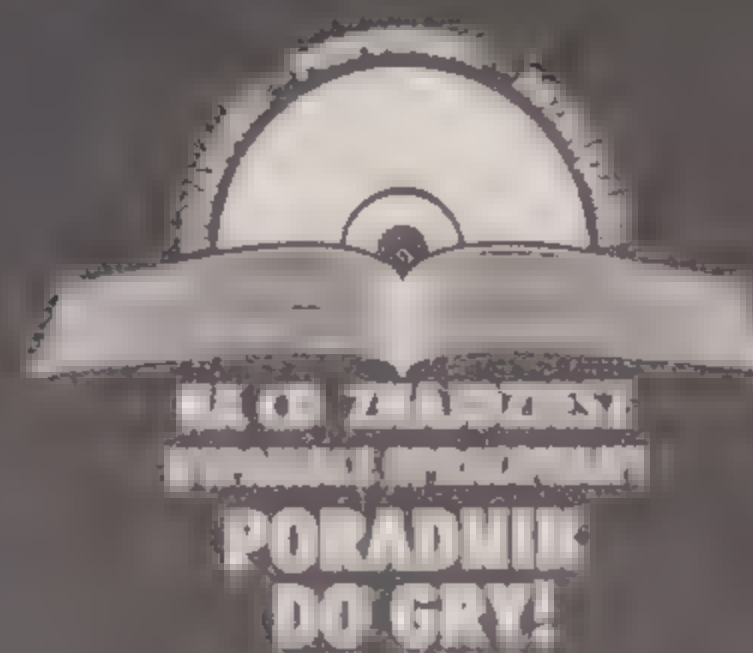
SUPERSELLER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!

Już
w sklepach!



HITMAN™ KONTRAKTY

URU™ KOMPLETNE KRONIKI

DEUS EX INVISIBLE WAR™



SACRED
PLUS

BLITZKRIEG
ANTOLOGIA

KOZACY
ANTOLOGIA

FAR CRY®

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

THIEF
DEADLY SHADOWS™

MYST IV®:
OBJAWIENIE

PRINCE OF PERSIA™
DUSZA WOJOWNIKA

MAX PAYNE™ 2

GRAND THEFT
AUTO™ VICE CITY

**DOBRY
ZAKUP**

GRY OnLine
www.gry-online.pl

Gry komputerowe
sygnowane znakiem
„DOBRY ZAKUP”
to najwyższej klasy produkty,
polecane przez prestiżowy
serwis internetowy GRY-OnLine.

Więcej o serii SUPERSELLER i pełna lista tytułów
na stronie **www.superseller.pl**

www.superseller.gry-online.pl

**UZUPEŁNIJ
SWOJĄ
KOLEKCJĘ!**
49.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



od
18
lat

Tylko dla dorosłych

Tajniak musi się ukrywać...

Jazda motocyklem to niebezpieczna PRZECE

Super Express i Fakt będą miały o czym pisać – Midway szykuje nową, PeCetową wersję swojej klasycznej gry z automatów. Będzie i przemoc, i prostytutka, i narkotyki...

Starsi czytelnicy Clicka mają szansę pamiętać oryginalną wersję gry NARC (patrz: ramka poniżej), strzelanki, w której dwójka głównych bohaterów, członków specjalnej jednostki policji, walczyła w niedalekiej przyszłości z dilerami narkotyków. Choć pod koniec lat 80. gry z automatów nie przyciągały takiej uwagi mediów, jak dziś zdarza się to z kontrowersyjnymi tytuła-

mi wydawanymi na konsole czy PeCety, **NARC budził oburzenie już w swojej pierwszej, oryginalnej wersji** ze względu na mocne, krwawe sceny przemocy. Tymczasem nowa odsłona tej klasycznej produkcji idzie dużo dalej...

Wystarczy wspomnieć, że wydana jeszcze w zeszłym roku **konsolowa wersja NARC-a znalazła się na liście dziesięciu najbardziej brutalnych gier**, opracowanej przez amerykańską organizację Family Media Guide. Zestawienie to cytowały nawet polskie media, m.in. TVN i Gazeta Wyborcza. Na co zwrócili szczególną uwagę strażnicy praworządności z FMG? W nowym NARC-u gracz może zdecydować, czy chce być dobrym, czy złym gliniarzem. Jeśli wybierzesz tę pierwszą opcję, znalezione przy dilerach narkotyki oddajesz do policyjnego magazynu. Kiedy jednak stwierdzisz, że trzymanie się litery prawa jest dla mięczaków, zarekwirowany towar możesz... skosztować, aktywując różnego rodzaju pomocne w walce bonusy.

Kiedy zażywasz marihuanę, zwalnia czas, działa więc podobnie jak efekt bullet-time w grze Max Pay-

ne. Kiedy przyjmujesz LSD, cały obraz zmienia się nie do poznania, a wraz z nim wygląd przeciwników – zamiast normalnych twarzy mają oni wtedy diaboliczne maski, łatwo więc rozróżnić ich w tłumie. Łącznie w grze występuje pięć rodzajów narkotyków, a najpotężniejszym z nich jest tzw. Liquid Soul, który sprawia, że przez pewien czas jesteś praktycznie nie do pokonania.

Kontrowersyjny temat i ostre sceny sprawia, że NARC będzie miał tyle samo przeciwników, co zwolenników.

Czy to oznacza, że Midway namawia graczy do zażywania narkotyków? Byłoby to tym dziwniejsze, że w swojej pierwszej, przeznaczonych na automaty wersji **gra promowała hasło „Say No to Drugs!”** (czyli „Narkotekom powiedz: nie!”). Używanie nielegalnych substancji ma też swoje ciemne strony – i to zarówno w życiu, jak i w grze. Kiedy zbyt często pomagasz sobie używkami, twój bohater zaczyna wpadać w uzależnienie. Jeśli na czas z niego nie wyjdzie, zaczyna tracić punkty zdrowia, a potem nieoczekiwanie pada bez przytomności i budzi się w losowym miejscu mapy, bez broni i żadnego ekwipunku. Od czasu

do czasu twoi zwierzchnicy przeprowadzają też testy i jeśli wykryją narkotyki w twoim organizmie, odsuwają cię od służby. Wtedy, by znów wkraść się w łaski przełożonych, musisz udowodnić, że jesteś jednak porządnym stróżem prawa.

Będzie to możliwe dzięki temu, że gra **przypomina w swojej strukturze serię GTA.** Jej akcja toczy się na otwartej mapie, więc poza misjami fabularnymi – a również w ich trakcie – można zająć się zadaniami pobocznymi. Należy do nich m.in. aresztowanie pomniejszych ulicznych dilerów, zatrzymywanie sprawców innych przestępstw (wymuszenia, wandalizm, prostytutka), ale także – oczywiście tylko wtedy, gdy wybierasz rolę złego policjanta – sprzedaż narkotyków przechodniom.

Testy narkotykowe, walka z uzależnieniem, aresztowanie dilerów i inne podobne elementy gry będą zrealizowane w postaci minigier. Większość z nich będzie wymagała refleksu i precyzji w sterowaniu – np. podczas testów będziesz musiał przejechać kursorem po widocznej na ekranie linii (trudne, gdy jesteś „pod wpływem”), a zatrzymując dilerów, trzeba będzie wpi-erw



NARC

NARC w oryginalnej, przeznaczonych na automaty wersji trafił na rynek w 1988 roku. Bohaterami tej gry byli policjanci Hit Man i Max Force (kto to wymyśla?!), którzy walczyli z gangiem o nazwie **K.R.A.K.** i ich liderem, znanym jako Mr. Big. Twórcą gry był **Eugene Jarvis**, odpowiedzialny za najbardziej klasyczne gry z automatów, w tym tytuły takie, jak m.in. Robotron, Defender, Cruis'n. NARC był też pierwszym automatem w historii, w którym wykorzystano 32-bitowy procesor!



GTA: Hong Kong
- to by było coś...



szybko wciskać klawisz akcji, by przełamać opór kryminalisty, potem zaś w odpowiednim momencie kliknąć myszką, gdy widoczny na ekranie wskaźnik (reprezentujący siłę policjanta) znajdzie się w najwyższym miejscu.

Kilka słów o fabule. Akcja **NARC** toczy się na trzech „mapach” – w amerykańskim mieście Rockland, gdzie trafiasz na ślad Liquid Soul; azjatyckiej metropolii Kowloon, w której poszukujesz łącznika znajdującego kryjówkę producenta narkotyku; oraz na tropikalnej wyspie gangstera o pseudonimie Mr. Big, który jest twoim ostatecznym celem. **Podobnie jak w oryginalnej wersji gry, na misję możesz wysłać jednego z dwóch policjantów** – Jacka Forzenskiego lub Marcusa Hilla. **Obu głos podkładają znani aktorzy**, temu pierwszemu Michael Madsen (m.in. „Kill Bill”), temu drugiemu czarnoskóry Bill Bellamy (m.in. „Męska gra”).

Madsen i Bellamy to nie jedyne znane osobistości zatrudnione do prac nad tym projektem – usłyszysz tu również głosy aktorów Rona Perlmana i Michaela Wincotta. **Jeszcze więcej gwiazd znajdzie się na soundtracku gry.** Poza utworami nagranych specjalnie na potrzeby gry przez mniej znanych wyko-

nawców (m.in. Jelly Joe, Point Game) **z głośników popłyną także klasyczne utwory Cypress Hill („Hits From the Bong”), Curtisa Mayfiel-da („Pusherman”) i „Freddie’s Dead”) czy The Stranglers („Golden Brown”).** Większość z nich zabrzmi w momencie zażywania poszczególnych narkotyków – np. po marihuanie usłyszysz Cypress Hill.

Kontrowersyjny temat, ostre sceny przemocy i możliwość zażywania narkotyków sprawia, że **NARC** będzie miał zapewne tyle samo przeciwników, co zwolenników. Najważniejsze jednak, by była to dobra gra – a o tym, czy tak będzie, przekonamy się już w marcu.

NARC

Producent: Midway Dystrybutor PL: brak

<http://www.narcgame.com/>

Premiera: wiosna 2006

kontrowersyjna tematyka • świetna ścieżka dźwiękowa

narkotyki w grach komputerowych to śliski temat

NARC zwraca na siebie uwagę kontrowersyjnym tematem – gra będzie musiała być bardzo dobra, by się z niego „wybronić”

Autor: Foch77



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Czy tryb Extreme w grze Moto GP3:

- A)** polega na zarabianiu pieniędzy w wyścigach i kupowaniu za nie nowych części
- B)** pozwala na konkurowanie z innymi graczami
- C)** umożliwia wykonywanie skoków na bungee z motocyklem.

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.MO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

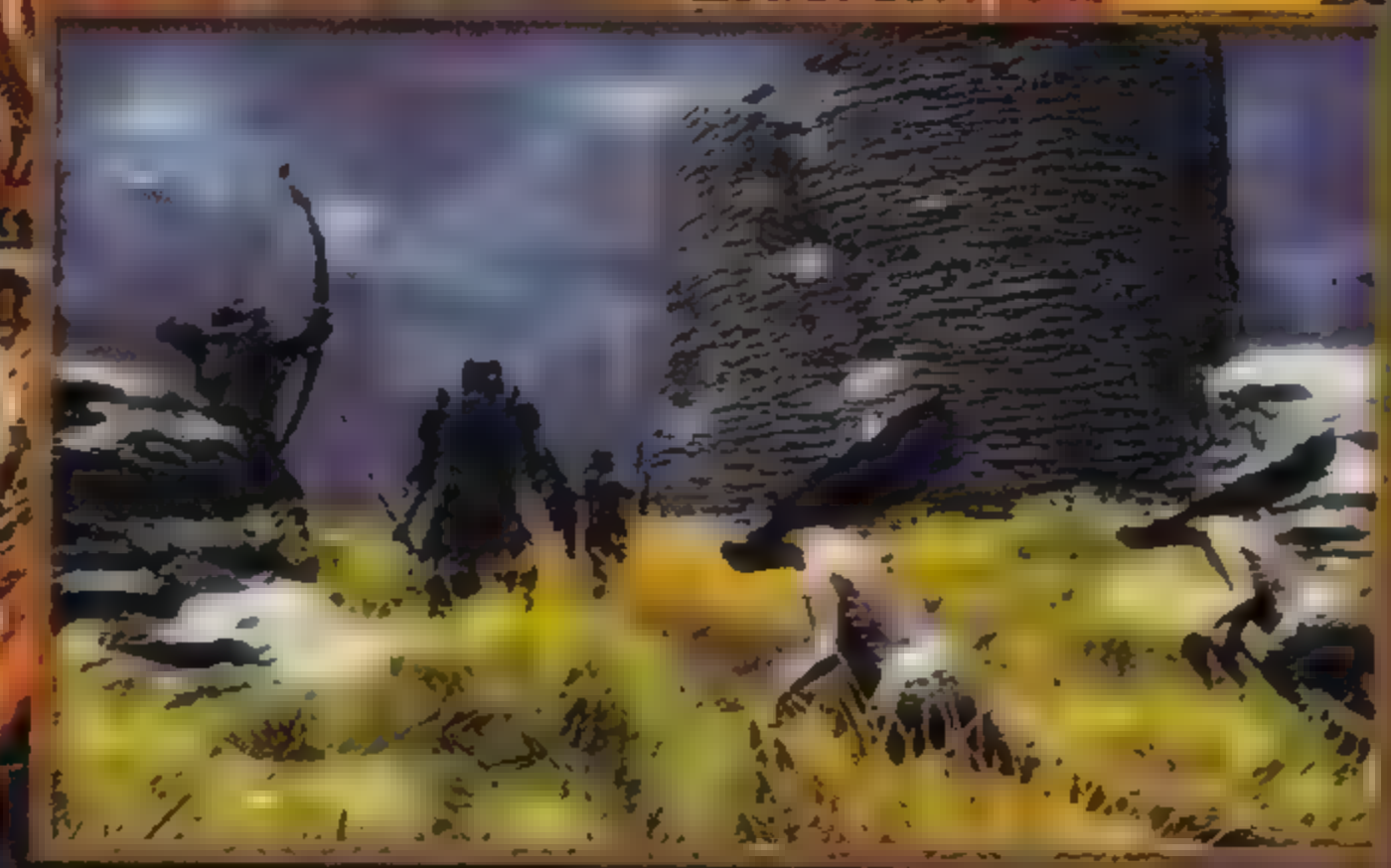
Podpowiedzi szukaj na stronie www.cdprojekt.info

RPG NOWEJ
GENERACJI!

ZAPOWIEDZI

Niech tylko tego nie spieprzą!!!

The Elder Scrolls IV
OBLIVION



The Godfather THE GAME

Saga filmów
o Ojcu Chrzestnym
jest bez wątpienia
jednym
z największych
dzieł w historii
kina. Dlatego
też zasługuje
na egranizację
doskonałą.

Reżyser „Godfathera”, Francis Ford Coppola, wypowiedział się o grze – na początku jej tworzenia – nader chłodno. Stwierdził, że z jego sagi EA chce zrobić bezmózgą strzelaninę, na co zdecydowanie nie chciał się zgodzić. Nie miał jednak nic do powiedzenia, bo prawa do filmów ma Paramount, a ten bez oporów udostępnił je Elektronikom...

Ci zaś do sprawy podszli początkowo bardzo poważnie. Zaangażowali **Marloną Branda (który zmarł już po zakończeniu nagrań)** do podłożenia głosu pod Vito Corleone, udało im się też pozyskać znanych z filmów Jamesa Caana (Santino „Sonny” Corleone), Roberta Duvalla (Tom Hagen) oraz Johna Martina (Paulie Gatto). Jedyne **Al Pacino odmówił użyczenia swojego głosu i wizerunku**. Przez to niezwykle ważna postać Michaela Corleone w grze będzie wyglądała inaczej i mówiła innym głosem.

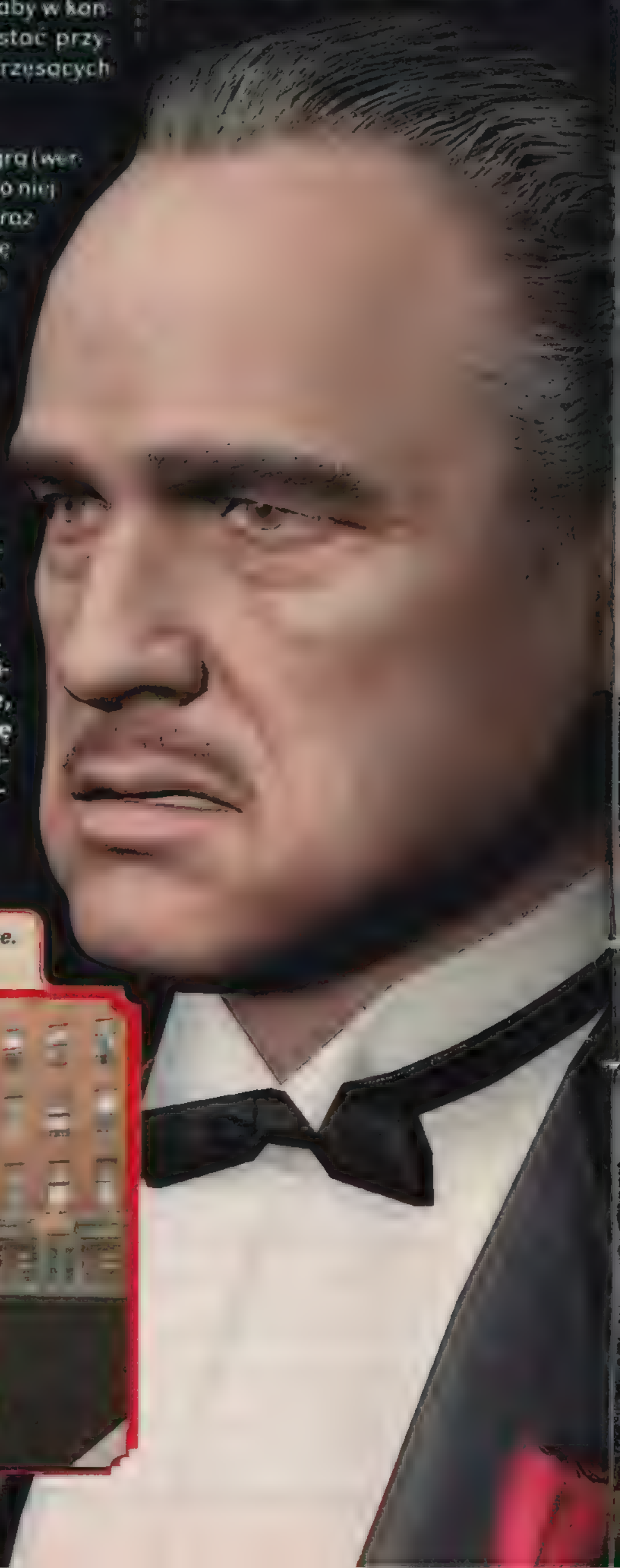
A w kogo wcielisz się ty? Nie licząc żadną znaną z książki ani filmu postać. Po Nowym Jorku lat 40. i 50. **poruszać się będziesz jako młody członek rodziny, który dostaje prawo tytułowania Don Vito ojcem chrzestnym ze względu**

na swojego zabitego dawniej tatę. Był on jednym z przyjaciół rodziny Corleone. Teraz musisz udowodnić, że możesz być użyteczny, dzięki czemu będziesz się wspinał po szczeblach kariery, aby w końcu samemu kiedyś zostać przywódcą jednej z rodzin trzęsących miastem...

Mój pierwszy kontakt z grą (wersją beta) nastąpił mnie do niej bardzo pozytywnie. Zaraz po dwukliku w ikonkę i przebrnięciu przez kilka testów sprawdzających komputer ekran się zaciemnił, a ze słuchawek zaczął dobiegać niesamowicie charakterystyczny głos Marloną Branda (użytkiwany dzięki wypychaniu policzków wacikami). Dowiedziałem się, że dostane propozycję nie do odrzucenia... **Wszystko to sprawiło, że poczułem się, jakbym naprawdę uczestniczył w jednym z moich ulubionych filmów.**

Miałem co do gry wielkie oczekiwania, niezmacane nawet tym, że **Electronic Arts nie ma zupełnie wprawy w tworzeniu gier w stylu Mafii i GTA**. Wie-

Retrospekcja. Moi rodzice. Ładna para z nich była...



PC

BETHESDA

Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

2K
GAMES



Mafia: The City of Lost Heaven

W 2002 roku mało znana czeska firma Illusion Softworks wydała jak do tej pory najlepszą grę o tematyce mafijnej. Ameryka lat 30., świetnie zrównoważone elementy akcji, wciągająca fabuła i duże zróżnicowanie. Oby Godfather wziął z Mafii przykład!

rzylem, że to będzie coś wielkiego, czego jeszcze do tej pory na PC nie uświadczylem, miniantro dodatkowo jeszcze mnie w tym przekonaniu utwierdziła. Coż poradzić – z tak wysokiego pulapu można już tylko spaść. I to dość bolesnie.

Komputerowy Godfather to konsolowa zrecznosciówka, będąca czymś pośrednim między GTA a Mafią (patrz: ramka). Daje mniej swobody niż dzieła Rockstara, ale nie jesteś zmuszony podążać wytycznymi ścieżkami. Oczywiście

Wprawianie się w gangsterce pod okiem Brasiego.

pewnie wiesz, o ile oglądałeś „Ojca Chrzestnego” (jeśli nie oglądałeś, nie czytaj reszty tego akapitu), Luca w bardzo niedługim czasie zostaje zabity przez Solozza, a ty masz pierwsze poważne zadanie: pozbyć się jego morderców.

Właśnie na takiej zasadzie opierać się będzie większość wydarzeń w grze – **choć teoretycznie uczestniczysz w tym, co pokazano w filmie, ciągle stoisz na uboczu, jesteś raczej**



Tak kończy się retrospekcja...

Francis Ford Coppola obawiał się, że z jego sagi EA chce zrobić bezmózgą strzelaninę. Mogł mieć sporo racji.

os fabuły jest związana z opowieścią o rodzinie Corleone, ale nie liczy, że zostaniesz dopuszczony do głównych wydarzeń. Twoim zadaniem będzie raczej stanie z boku i wejście w odpowiednim momencie do akcji.

Na początku gry Vito Corleone prosi samego Lukę Brasiego, by się tobą zajął. Ten ratuje cię z pewnej apresji i uczy podstaw poruszania się po mieście. Przy nim dowiesz się, jak walczyć, strzelać i jeździć samochodem. Jednak, jak

chłopakiem od mokrej roboty. To jest również motyw lekko demitologizujący opowieść o „nie-skończelnej” mafii (przy okazji: w książce Puzo i filmie Coppola to słowo nie pada ani razu. Ponadto tak zażyły sobie amerykańskie „rodziny”...), kierującej się tylko honorami. Jako żołnierz musisz zabijać wielu ludzi oraz biec sprzedawców, którzy nie chcą płacić haraczu. Może to jest zgodne z realiami, ale na pewno całkowicie różnie od pięknego, spokojnie nostalgicznego i wyidealizowanego obrazu znanego z książki i filmu.

W wersji beta, poza dziesiątkami drobnych niedorobek, które na pewno zostaną poprawione, szczególnie irytowało mnie sterowanie. Swobodnie grać mogą właściwie tylko przyzwyczajeni do zabawy na konsolach. Klawiatura i myszka się tu zwyczajnie nie sprawdzają, gdyż ruch gryzaniem zmienia tylko kąt ustawienia kamery, nie zaś kierunku, w który patrzy (i mierzy z broni) postać. Zanim się do tego przyzwyczaisz, wiele razy się wściekniesz. Chyba że do czasu premiery EA zastosuje podobne rozwiązania jak w GTA.

Na ten tekst mam bardzo mało miejsca, więc nie zdążę już napisać o wielu elementach, np. punktach doświadczenia, jeździe samochodami, rozbudowanych statystykach itp. Na dokładne ich omówienie znajdzie miejsce w recenzji. Tej spodziewaj się już łada numer. Wtedy przekonamy się, czy programiści EA, specjaliści od robienia gier raczej masowych, podołają naprawdę ambitnemu zadaniu. Nie chcę być złym prorokiem, ale mam duże wątpliwości. Film i książka są bez mała dziełami sztuki. Szkoda by było ograniczać je zwykłą napierśnikanką...

The Godfather

Producent:
EA Games

Dystrybutor PL:
EA Polska

<http://www.ea.com/official/godfather/godfather/us/>

Premiera: 24 marca 2006

Genre: akcja



to Ojciec Chrzestny!!! • znany motyw muzyczny
• głos Brando • miejscami klimat



sterowanie • klimat tylko miejscami jest niezły
• nierealistyczny model jazdy

EA ma jeszcze bardzo dużo do zrobienia. To może być ich wielki sukces... albo... no bardziej spektakularna klęska.

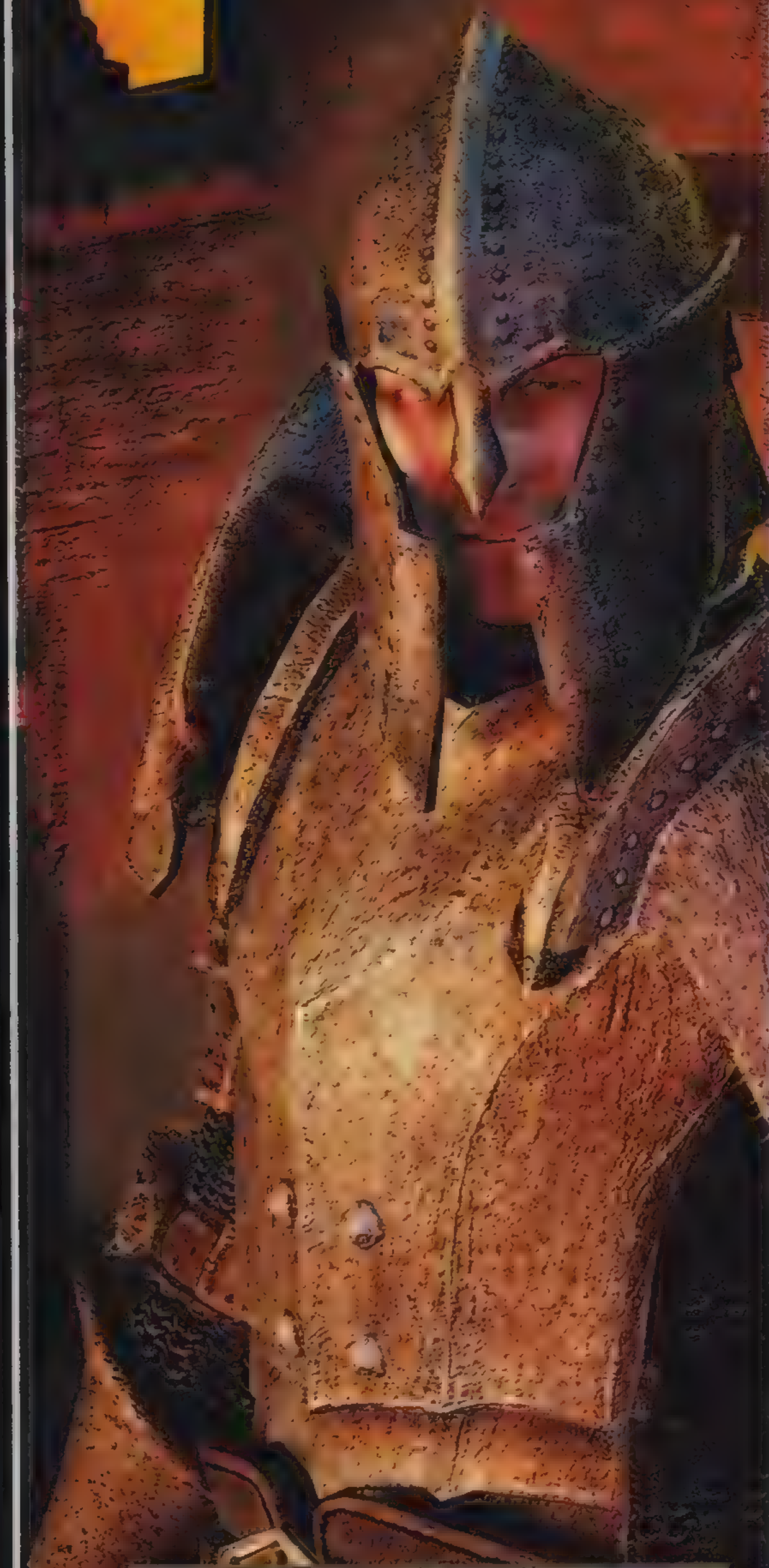


Nie miałem nigdy rodzeństwa...
Za to zabawki były dość ciężkie.

JUŻ WKRÓTCE
W SKLEPACH!

The Elder Scrolls IV

OBLIVION



Pierwsza gra dla PhysX

Zbliża się premiera gry *Stoked Rider* ft. Tommy Brunner, pierwszej produkcji wykorzystującej możliwości układu PhysX firmy AGE-IA, który zajmuje się wyłącznie symulacją modelu fizyki. By w pełni docenić możliwości gry, niezbędne będzie kupienie karty z układem PhysX, nawet jednak bez niej cieszyć się będzie można tą interesującą produkcją snowboardową z grafiką zrealizowaną w technice cel-shading.



Skarby Tortugi

Studio Ascaron Entertainment, a za nim polski dystrybutor jego gier, firma Cenega, poinformowały o trwających pracach nad grą *Tortuga: Two Treasures*, kolejną piracką grą łączącą elementy strategii i akcji. Pierwsze screeny nie wyglądają jednak zachęcająco - zdaje się, że to stara *Tortuga* (czyli *Port Royale*), tyle że z nową oprawą graficzną.



Będzie GTR 2

Gra samochodowa *GTR* to jedna z najbardziej realistycznych i złożonych symulacji jazdy autem. Fanów tego typu produkcji ucieszy więc wiadomość, że studio SimBin poinformowało, iż pracuje nad jej kontynuacją (tytuł roboczy to *GTR 2*), która ukaże się latem 2006. Nowości to przede wszystkim lepszy engine graficzny, dynamiczny cykl nocy/dnia i efekty pogody, wreszcie rozbudowany model uszkodzeń.



Trwają prace nad Medieval 2: Total War

Creative Assembly uchyla rąbka tajemnicy...



Pewnie zobaczył myszkę...

MEDIEVAL II TOTAL WAR



Wiejskie dyskoteki zawsze przyciągały tłumy.



Anglicy oblegają Francuzów - nie obędzie się bez przekleństw...

Pod koniec stycznia koncern SEGA, wyłączny dystrybutor gier studia Creative Assembly, poinformował o dacie premiery *Medieval 2: Total War*, potwierdzając tym samym, że prace nad tym tytułem trwają już jakiś czas. Gra ukaże się w czwartym kwartale 2006 roku i przyniesie wiele zmian i modyfikacji w stosunku do swojego pierwowzoru, najlepszej strategii 2002 roku.

Kampania *Medieval 2* obejmować będzie lata 1080-1530, czyli najbardziej burzliwy okres w średniowiecznej historii Europy - mapa gry będzie jednak tak skonstruowana, by można było również toczyć bitwy w posiadłościach kolonialnych w Ameryce Południowej i Środkowej. Unowocześniony engine graficzny będzie w stanie wyświetlić do 10 tysięcy jednostek jednocześnie - wszystkie w pełnym 3D, z takimi szczegółami jak herby i znaki heraldyczne, które podczas walki pokrywają się błotem i kurzem! Poprawiona ma być również animacja bitew, rycerze biorący w nich udział mają nawet wykonywać całe filmowe kombinacje uderzeń i wykańczać przeciwnika jednym spektakularnym ciosem. W oprawie graficznej wykorzystane zostaną także efekty pogodowe i świetlne.



Miejskie autobusy to nie jedyne miejsce, gdzie panuje ścisła...

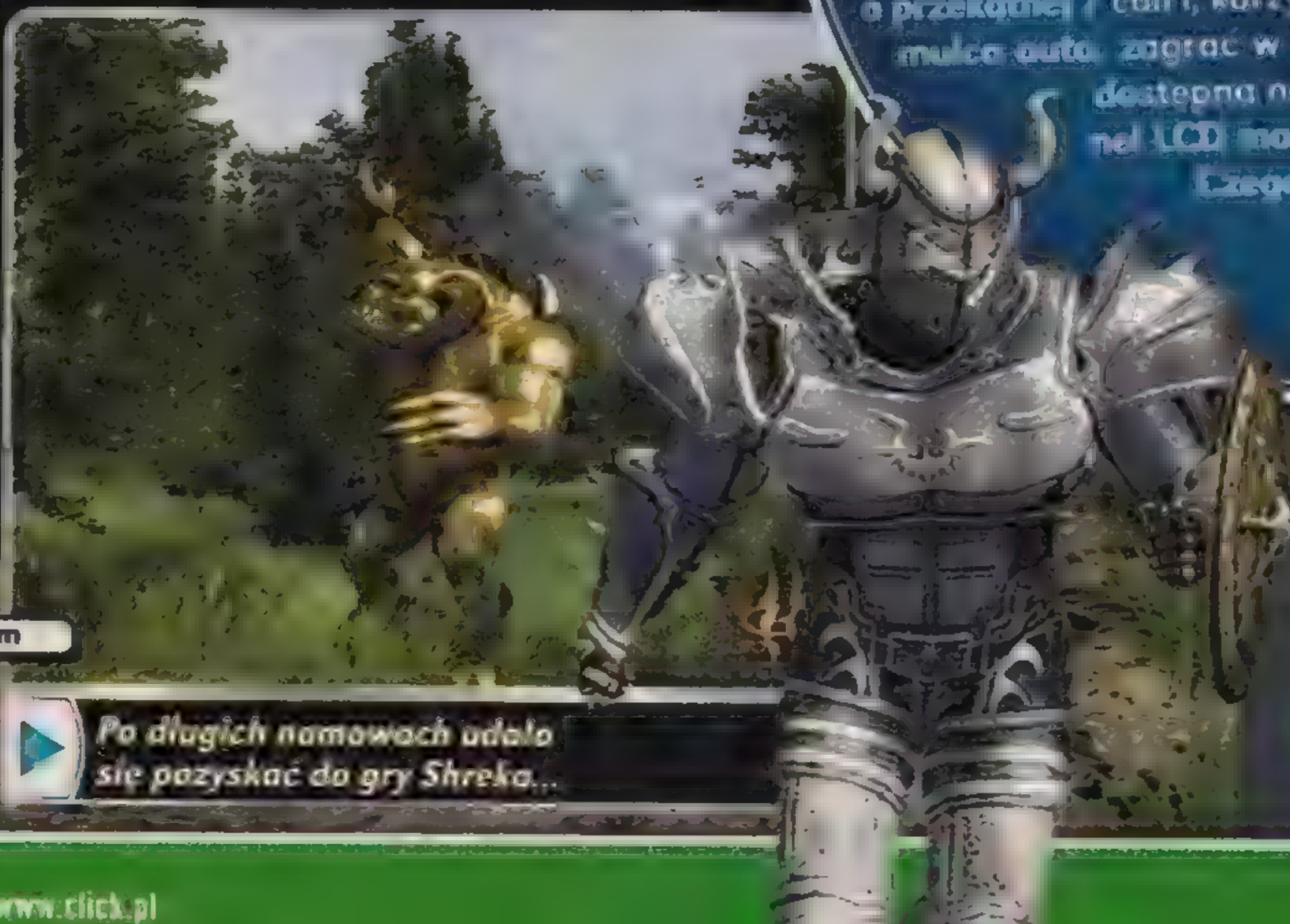
W grze pojawi się również 250 jednostek (w tym sporo nowych), rozdzielonych na 21 frakcji. Będą maszyny oblężnicze, w tym również armaty. Pojawią się nowe opcje związane z budową i rozbudową osad oraz ekonomicznymi aspektami zarządzania królestwem. Zwiększona zostanie rola kościoła w rozgrywkach dyplomatycznych. Znacznie rozbudowany zostanie multiplayer, pojawią się w nim nowe tryby rozgrywki, włącznie z możliwością rozegrania kompletnej, dynamicznej kampanii. Jest na co czekać - szkoda, że prawie cały rok...

www.totalwar.com

Nowa gra twórców serii Earth

Krakowskie studio Reality Pump szykuje *Two Worlds*

Mówiło się o tym już od jakiegoś czasu, ale dopiero teraz informacja ta została oficjalnie potwierdzona: Reality Pump pracuje nad grą RPG, która, choć анонсowana na trzeci kwartał 2006 roku, już teraz zapowiada się bardzo ciekawie. Gra nawiązuje do tytułu *Two Worlds* i w chwili obecnej zachwyca przede wszystkim oprawą graficzną. Ponieważ będzie to RPG z elementami akcji, twórcy przykładają szczególną uwagę do tego, by walki były jak najbardziej spektakularne. Więcej informacji na temat *Two Worlds* pojawi się w naszym magazynie już wkrótce - na razie więc screen do podziwiania.



Po długich namowach udało się pozyskać do gry Shreka...

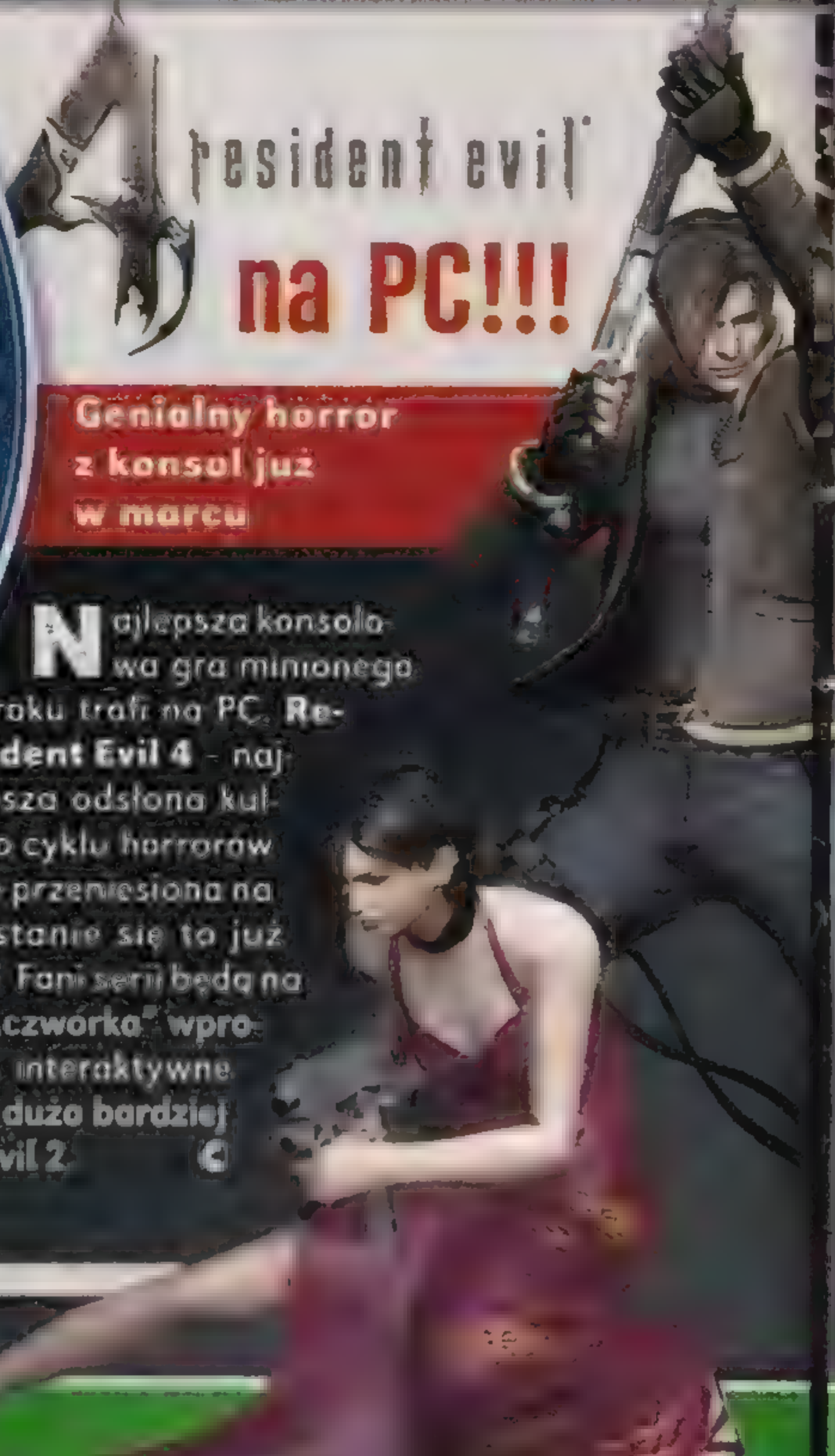
www.2-worlds.com

Samochód dla gracza

Nissan i Microsoft stworzyli furę marzeń

Ciekawostka ze świata - Nissan podczas prestiżowej imprezy North American International Auto Show w Detroit zaprezentował wyjątkowe auto, stworzone przy współpracy z koncernem Microsoft. Jest to samochód Nissan URGE, w którym zamontowane konsolę Xbox 360 ze scenariuszem Project Gotham Racing 3. Kiedy samochód jest zaparkowany, kierowca może opuścić spod sufitu panel LCD o przekątnej 7 cali i, korzystając z kierownicy, pedałów gazu i hamulca, zagrać w najlepszą obecnie grę samochodową dostępną na X360. Podczas normalnej jazdy panel LCD może służyć jako lustro. Czego to będzie miało za wynik?

www.nissan.com



Resident Evil na PC!!!

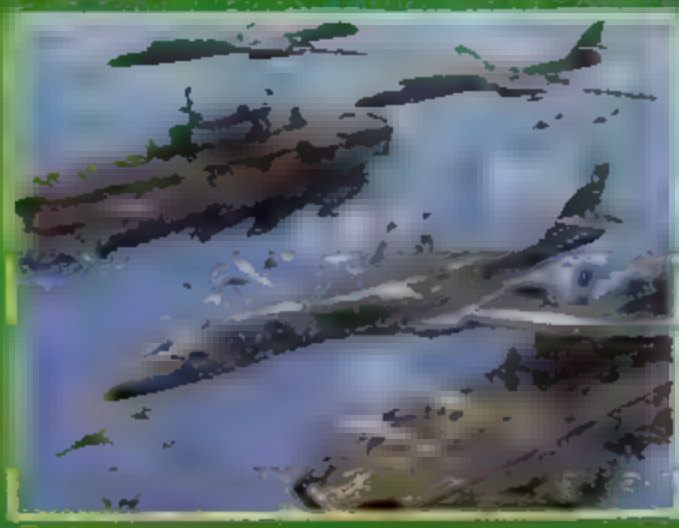
Genialny horror z konsol już w marcu

Najlepsza konsola w grze minionego roku trafi na PC. *Resident Evil 4* - najnowsza odsłona kultowego cyklu horrorów zostanie przeniesiona na blaszaki. A stanie się to już w marcu tego roku! Fani serii będą na pewno zaskoczeni, bowiem „czwórka” wprowadza wiele nowych rozwiązań, m.in. interaktywne sekwencje animowane i przeciwników dużo bardziej mobilnych niż zombiaki z np. *Resident Evil 2*.

www2.capcom.com/re4/

Dodatek do Act of War

O tym, że dodatek do Act of War ukaze się w tym roku, informowaliśmy już wcześniej. Od niedawna wiemy natomiast, że grę wyda w Polsce i na jej platformie CD Projekt (zanim była wydawana w innych krajach). Niektóre mechaniki, jak i styl gry, nosił ów dodatek – przez jakiś czas można było w Hoge Treason, jak się nazywał, zobaczyć Manhattan Treason.



Serious Sam 3!

W wywiadzie udzielonym chorwackiemu piśmie komputerowemu PC Chip studio Croteam zdradziło kilka informacji na temat swoich nadchodzących projektów. Jednym z nich będzie Serious Sam 3, nad którym ruszyły już wstępne prace. Drugim FPS skoncentrowany przede wszystkim na grze w kilka graczy w trybie co-op, dużo poważniejszy od szalonego Serious Sama. Więcej informacji pojawi się najprawdopodobniej na E3.



Microsoft Flight Simulator X

Koncern Microsoft potwierdził oficjalnie, że przygotowuje nową część swojego symulatora lotu o nazwie Flight Simulator. Ponieważ będzie to już dziesiąta część cyklu, pełna nazwa gry będzie brzmieć najprawdopodobniej Microsoft Flight Simulator X. Data premiery to druga połowa 2006 roku, a więcej o tytule napiszemy już niedługo.



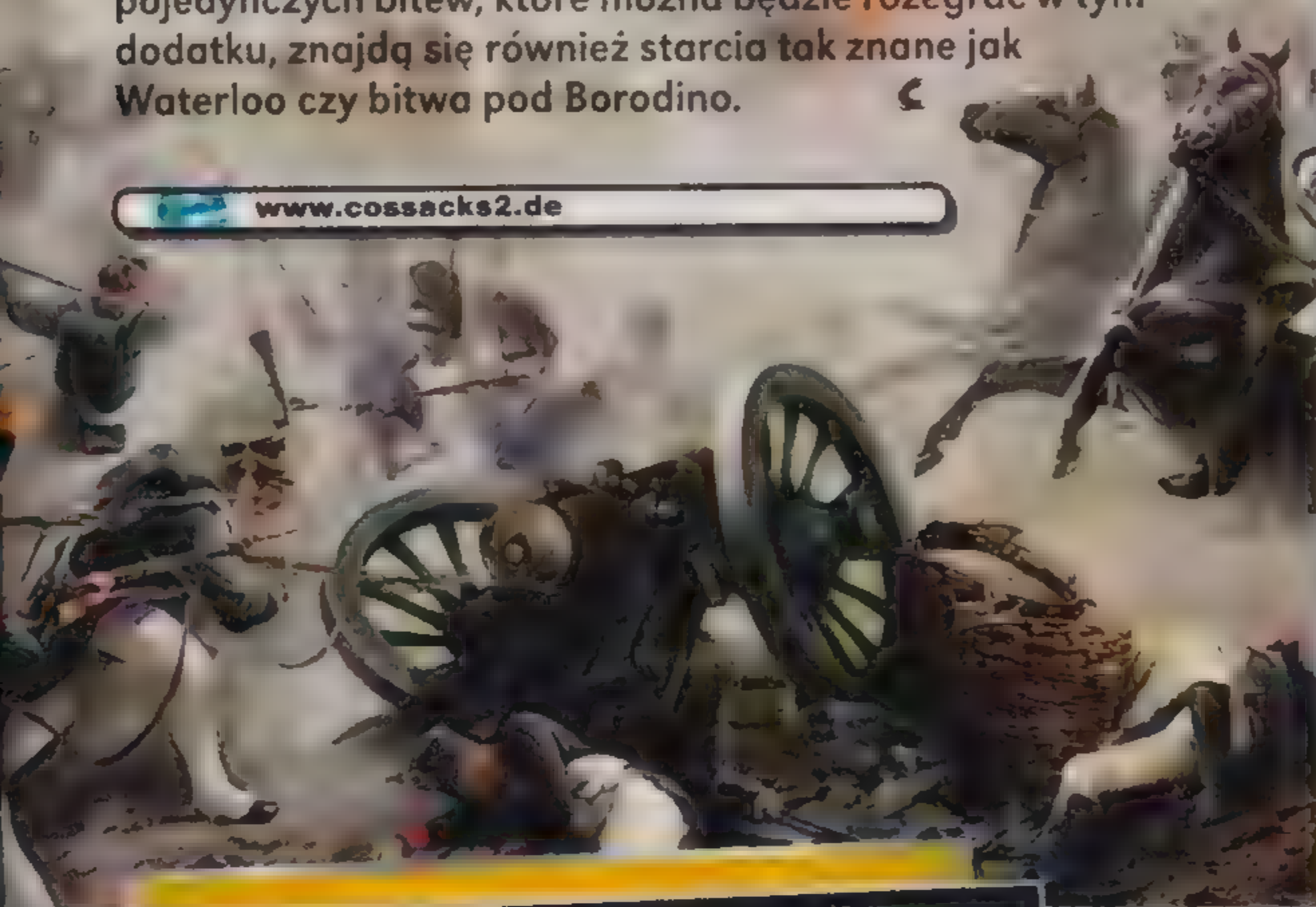
NEWS

Kozacy atakują Europe

CDV ogłasza dodatek do Kozaków II

Niemiecka firma CDV, dystrybutor gier strategicznych ukraińskiego studia GSC, ogłosiła oficjalnie dodatek do gry Kozacy II zatytułowany Battle for Europe, który ma trafić do sprzedaży latem 2006 roku. Podobnie jak podstawowa wersja gry, również dodatek będzie pokazywał historyczne batalie toczące się w XIX wieku, rozszerzy jednak rozgrywkę o niedostępne wcześniej budynki, jednostki, a także trzy nowe strony konfliktu. Wśród pojedynczych bitew, które można będzie rozegrać w tym dodatku, znajdują się również starcia tak znane jak Waterloo czy bitwa pod Borodino.

www.cossacks2.de



ArchLord – z Azji do Europy

Kolejny dalekowschodni MMORPG w ofercie Codemasters



Po RE Online angielska firma Codemasters zdecydowała się wprowadzić do Europy sieciową grę RPG koreańskiego studia NHN Games zatytułowaną ArchLord. Trafi ona do sprzedaży w trzecim kwartale 2006 roku. Akcja tego MMORPG-a osadzona jest w świecie Kontra, napędza ją silnik RenderWare (m.in. GTA), a ścieżkę dźwiękową nagrala londyńska orkiestra symfoniczna. ArchLord to produkcja koncentrująca się głównie na walkach między graczami, zastosowany tu system PvP należy do najbardziej rozbudowanych spośród wszystkich produkcji tego gatunku – to zresztą jeden z głównych powodów, dla których Codies importują grę na Stary Kontynent.

www.archlordgame.com



Dwa dodatki do Battlefield 2

Nowe rozszerzenia do popularnego sieciowego FPS-a



Jak to w BF 2 – jedni szybią w przestworzach...



Inni zwiewają, gdzie pieprz rośnie.

www.battlefield2.com

Ogłoszono

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

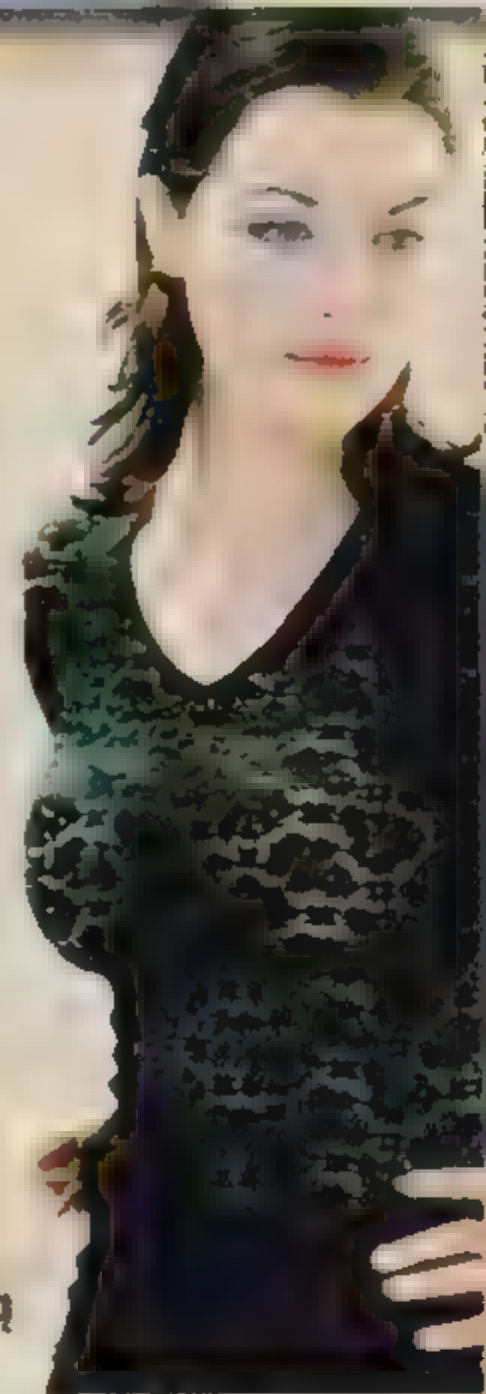
Electronic Arts zapowiada nowego FPS-a!

W połowie stycznia koncern EA poinformował, że trwają prace nad grą Medal of Honor: Airborne, która ukaze się równocześnie na konsolach Xbox i Xbox 360 oraz PlayStation 2 i PlayStation 3, a także na PC. Bohaterem gry będzie Boyd Travers, szeregowiec w spadochronowej jednostce 82nd Airborne Division, która toczyła boje na kilku frontach II wojny światowej. Pierwsza misja rozgrywać się będzie podczas lądowania na Sycylii, grę kończyć mają poziomy rozgrywane już na terytorium III Rzeszy. Każdą misję ma rozpoczynać spadochronowy desant, a sekwencje te będą w pełni interaktywne – oznacza to, że akcja potoczy się inaczej, w zależności od tego, w którym miejscu mapy wylądujesz. Na ziemi będzie zaś już normalnie – strzelanie, strzelanie i jeszcze raz strzelanie. Dokładna data premiery nie jest jeszcze znana – mówi się o czwartym kwartale 2006 roku – nie wiadomo też, czy wersje konsolowe i PC-owa będą identyczne. Więcej informacji pojawi się na pewno na tegorocznych targach E3. Czekamy!

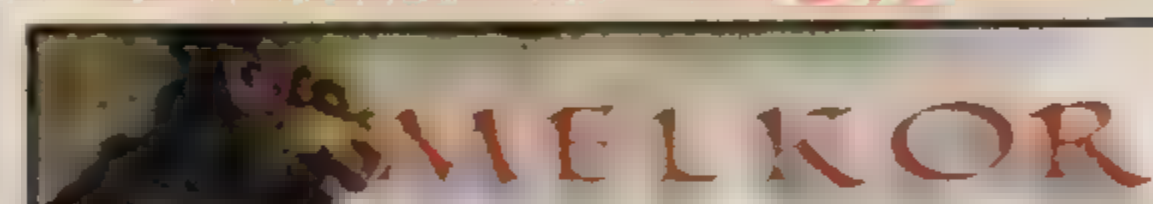
www.eagames.com

Rachel Weisz w ciuchach Lary Croft

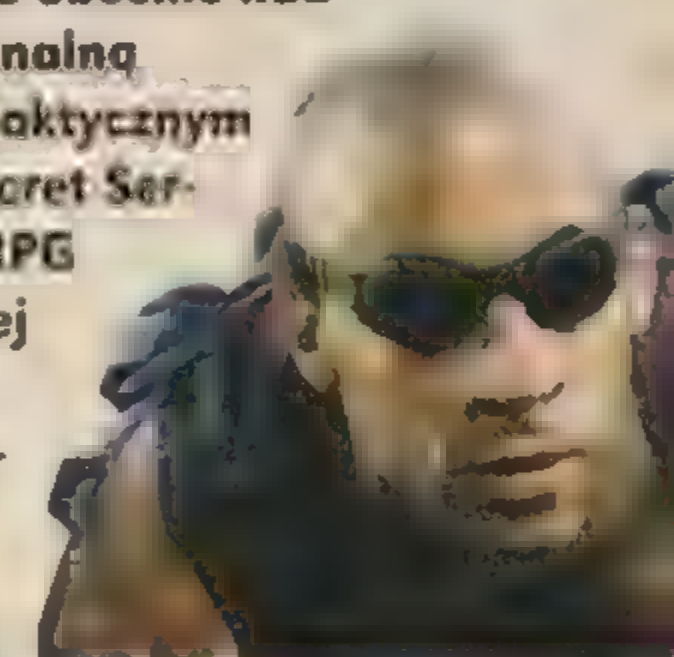
Znamy aktorkę, która użyczy swojego głosu Larze Croft w grze Tomb Raider: Legend. Będzie to Rachel Weisz, którą niedawno mogliśmy oglądać na naszych ekranach w świetnym filmie „Wierny Ogródnik”, a która poza tym występowała również w „Constantine” czy „Mumii”. Nowy Tomb Raider z każdą chwilą prezentuje się coraz lepiej...



Vin Diesel robi gry



Aktorzy – szczególnie ci znani głównie z tego, że są znani – pojawiają się dość często w grach komputerowych, zaden z nich nie jest jednak związany z branżą tak bardzo jak Vin Diesel. Gwiazdor filmów akcji jest właścicielem studia Tigon Studio, które pracuje obecnie nad czterema tytułami – kryminalną zrzecznościową Perrone, taktycznym FPS-em zatytułowanym Secret Service, grze Melkor (action-RPG nawiązujący do konsolowej serii Zelda) oraz RTS-em o Hannibale o nazwie Barca B.C. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.tigonstudios.com.



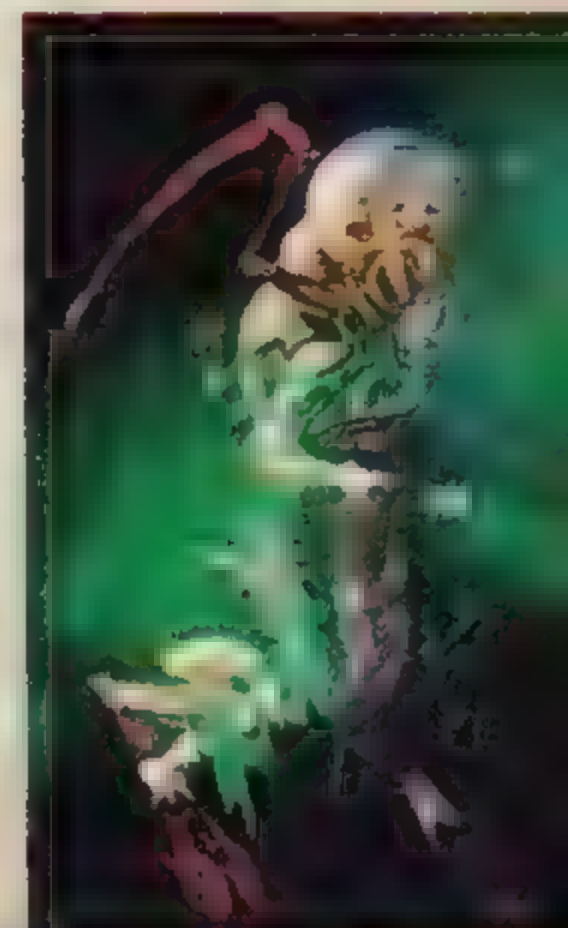
Half-Life 2: Aftermath w kwietniu



Studio Valve podało oficjalną datę premiery gry Half-Life 2: Aftermath, pierwszego rozszerzenia do jednego z najlepszych FPS-ów kilkunastu ostatnich miesięcy. Aftermath ukaze się 24 kwietnia i w tym dniu będzie dostępny do ściągnięcia w serwisie Steam. Pudełkowa wersja gry, najpewniej dystrybuowana przez Electronic Arts, pojawi się w tym samym czasie.

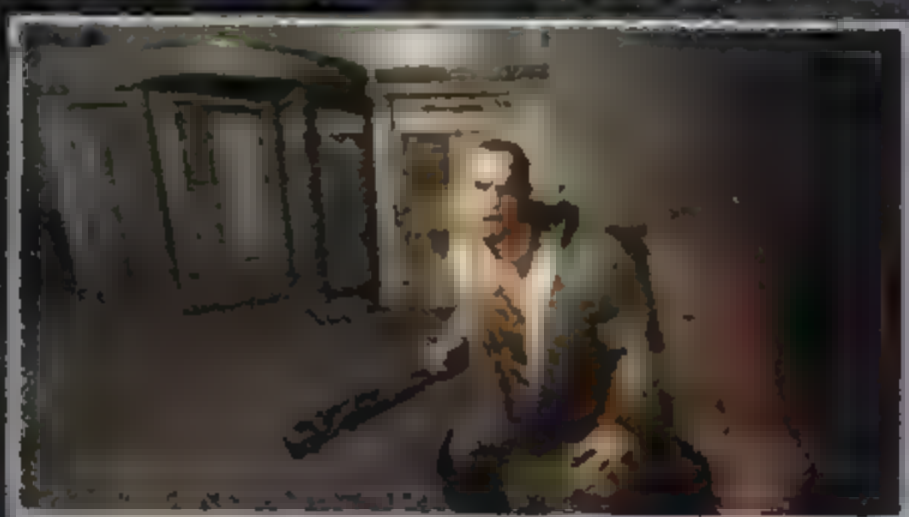
Irrational Games Taken

Koncern Take Two (wydawca serii GTA), przejął studio Irrational Games, twórców m.in. System Shock 2 i Freedom Force. Gry wyprodukowane przez Irrational Games będą wydawane pod marką 2K Games (należącą do Take Two), a pierwszym tytułem będzie futurystyczny RPG BioShock (następca System Shocka 2). Niestety gra będzie gotowa dopiero na początek 2007 roku.



Condemned na PC

Koncern SEGA potwierdził, że gra FPS studia Monolith zatytułowana **Condemned: Criminal Origins**, dostępna dotąd jedynie na konsolę Xbox 360, zostanie wydana również na PC. Wersja blaszkowa ukaże się w marcu tego roku i będzie wersją typu „Director's Cut”, w której pojawią się ostre sceny ocenzone na potrzeby edycji konsolowej.



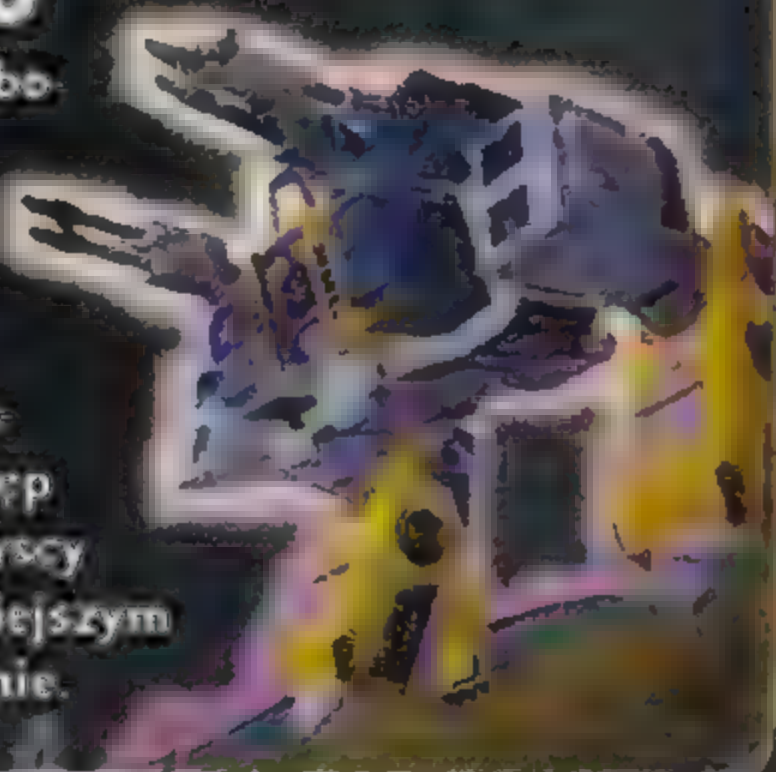
Alarm! Alarm!

Niemieckie studio Sixteen Tons Entertainment zapowiedziało czwartą część serii gier **Emergency**, symulujących działanie służb ratunkowych. **Emergency 4** otrzymał tytuł **Global Fighters for Life** i ukaże się w kwietniu tego roku w Niemczech, a niedługo później również w innych krajach, w tym prawdopodobnie również w Polsce.

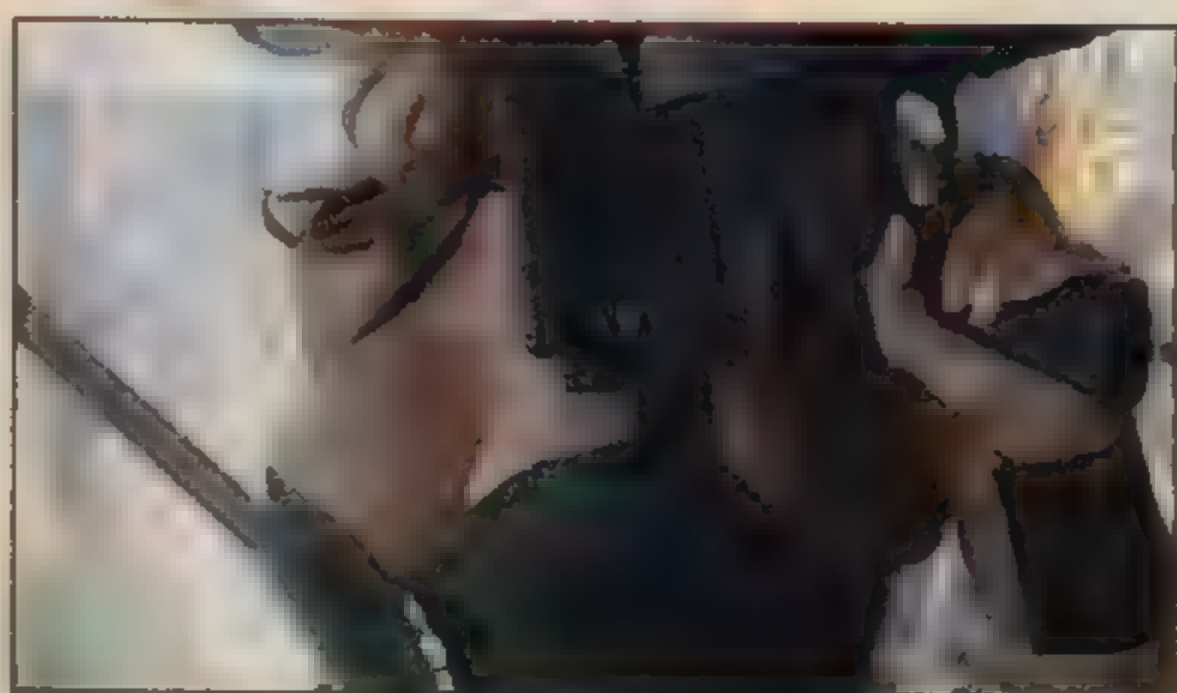


PlanetSide za darmo

Sieciowy FPS **PlanetSide** rezygnuje z abonamentu – to oznacza, że już niedługo będzie można zagrać w tę fascynującą produkcję całkowicie za darmo. Opłaty będą nadal obowiązywały, jeśli gracz będzie chciał brać udział w rankingach, pozycja w których warunkuje dostęp do niektórych broni. Oznacza to, że wszyscy gracze za darmo będą dysponowali mniejszym arsenałem – ale to niewielkie ograniczenie.



Żegnajcie, cziki!



Wszystko co dobre kiedyś się kończy – zgodnie z zaleceniami organizacji Entertainment Software Association, sprawującej kontrolę nad branżą gier komputerowych, modelki promujące stoiska firm na targach E3 nie będą mogły pokazywać nagich części ciała ani zachowywać się w sposób budzący „skojarzenia”. Buuuu!!!

Zawieszony Taxi Driver

Firma Majesco poinformowała o zawieszeniu prac nad grami **Taxi Driver** (na podstawie filmu z Robertem De Niro) oraz **Demonik** (action-RPG na podstawie powieści Clive'a Barkera). Decyzja

ta jest konsekwencją wyjątkowo słabych wyników finansowych firmy. Jeśli twórcy obu gier nie znajdą nowego wydawcy, tytuły te nigdy nie zostaną ukończone. Szkoda.

HoM&M V w trzech wcieleniach

CD Projekt poinformował, jak zamierza sprzedawać **Heroes of Might and Magic V**. Tytuł ten zostanie wydany – tylko w naszym kraju! – w trzech edycjach. Podstawowa (do wyboru CD lub DVD) poza grą zawierać będzie polską wersję **HoM&M III**, płytę ze ścieżką dźwiękową, poradnik i dodatkowe mapy. Będzie też edycja limitowana z rozszerzoną instrukcją, mapą świata, albumem z artami i filmem dokumentalnym – całość sprzedawana w drewnianej skrzyni, do nabycia tylko w sklepie Gram.pl.



Powstaje Warlords V

Na oficjalnej stronie studia Infinite Interactive pojawiła się informacja o tym, że rozpoczęły się prace nad **Warlords V**, najnowszą częścią znanej serii strategicznych gier fantasy. Tytuł znajduje się na wstępnym etapie produkcji, a jego twórcy zachęcają fanów serii, by przesyłali swoje pomysły – możesz to zrobić i ty za pośrednictwem strony: www.infinite-interactive.com.

Nowe informacje o ET: Quake Wars!!!

Futurystyczny następca Wolfenstein: ET zapowiada się bardzo ciekawie...

Kiedyś informacja o rozpoczęciu prac nad sieciowym FPS-em **Enemy Territory: Quake Wars** pojawiła się podczas szóstym targów E3, mieliśmy nadzieję, że niedługo potem koncern Activision ujawni więcej konkretów na temat tego tytułu. Tymczasem pojawiły się one dopiero teraz. Znamy więc klasy postaci, które będzie można wybrać podczas gry – dla ludzi to m.in. **Medyk**, **Ranger** (czyli snajper), **Engineer** (specjalista od min i pułapek), a dla Stroggów m.in. **Tank** (podstawowa jednostka).

Opressor (operator broni ciężkiej), **Infiltrator** (wyposażony w snajperkę i rail guna).

Obie strony konfliktu będą mogły korzystać z pojazdów, m.in. czołgów, helikopterów, a także mechów. W chwili obecnej nie planuje się wprowadzania do gry botów, co oznacza, że dla pojedynczego gracza znajdzie się tu tylko proste misje treningowe/samouczek. W multiplayerze pojawi się natomiast na pewno rozbudowany system rankingowy, rejestrujący poczynania gracza, zbliżony do tego, co znamy np. z **Battlefielda 2**. Limit graczy w każdej sesji będzie najprawdopodobniej ograniczony do 32.

Na koniec jeszcze jedna informacja: id Software rozważa możliwość stworzenia również gry z sieciowego cyklu **Enemy Territory** w uniwersum **Dooma**!

www.enemyterritory.com



Tak wygląda wojna z zewnątrz



...a tak w samym oku cyklonu

Guild Wars: Factions!

NCSoft ujawnia szczegóły dotyczące dodatku do popularnej gry

W zeszłym numerze Clicka pisaliśmy w skrócie o pierwszych, jeszcze niepotwierdzonych wieściach dotyczących dodatku do gry **Guild Wars**, a kilka dni po wysłaniu magazynu do druku pojawiły się oficjalne informacje na ten temat. Wiemy już, że dodatek będzie zatytułowany **Guild Wars: Factions**, pojawi się w drugim kwartale 2006 roku. Najciekawszymi nowinkami będą dwie nowe klasy postaci (**Assasin** i **Ritualist**) oraz kontynent o nazwie **Battle Isles**, któ-



ry w całości przeznaczony będzie do pojedynków gracz kontra gracz (PvP). Ciekawie zapowiada się również specjalny tryb rozgrywki o nazwie **Observer Mode**, w którym gracze mogą podglądać taktyki i strategię wykorzystywane przez najlepszych graczy i gildie.

www.guildwars.com



Kiedy chciałem zostać podróżnikiem



marzyłem o pięknych pannach, a nie takich paskudach!



Zestrzel mnie, ale nie wiem - będzie ten STALKER, czy nie?



ukończony?!

Neverending S.T.A.L.K.E.R.?

Pojawiły się pogłoski, zgodnie z którymi ukraińskie studio GSC zakończyło najważniejsze prace nad **S.T.A.L.K.E.R.**-em. Gra jest rzekomo kompletna, ma całą fabułę, wszystkie jej elementy działają, przechodzi właśnie beta testy. Super! Tyle że kilka dni później plotkarze zaczęli mówić o zwolnieniach w GSC oraz o tym, że THQ szuka studia, które ukończy kod gry. Komu wierzyć? I co tak naprawdę dzieje się z tą tak oczekiwaną produkcją?

www.stalker-game.com

Secesja z Paradoxu

Specjalizujące się w grach strategicznych (m.in. Europa Universalis, Hearts of Iron i, niestety, Diplomacy) szwedzkie studio Paradox ogłosiło swój nowy projekt, grę **Take Command: 2nd Manassas**, trójwymiarowego RTS-a osadzonego w czasach wojny secesyjnej w Stanach wtedy nie-tak-bardzo-Zjednoczonych. Jednym z atutów tej produkcji mają być mapy odtworzone na podstawie archiwów biblioteki amerykańskiego Kongresu. Tytuł ten trafi do sprzedaży już w kwietniu, również w Polsce.



EVERQUEST II - KINGDOM OF SKY -

Dwa dodatki do gier z cyklu EverQuest

SOE rozszerza klasyczne gry MMORPG

Nowory rok rozpoczął się dla fanów gier **EverQuest** i **EverQuest II** nadzwyczaj dobrze – firma Sony Online Entertainment ogłosiła plany wypuszczenia na rynek dwóch oddzielnych dodatków do obu gier, w ten sposób pragnąc przyciągnąć ponownie graczy, którzy odeszli do World of Warcraft.

Dodatek do pierwszej z gier będzie zatytułowany **Prophecy of Ro**, a najważniejsze zmiany, jakie wprowadzi, to m.in. możliwość zakładania tzw. Sfer Wpływów, w których gracze mogą samodzielnie ustalać reguły rozgrywki, pojawienie się nowych form interakcji ze światem gry (m.in. niszczenie obiektów). Dodatek przyniesie również inne nowości – 30 misji, 25 potworów, 7 strażników i 6 niewielkich instancji oraz garść czarów i umiejętności.

Rozszerzenie do EverQuest II będzie zatytułowane **Kingdom of Sky** i będzie je można pobrać z serwerów firmy już 21 lutego. Ma

być o tyle ciekawe, że dodaje do świata gry nowe królestwo zawieszane nad chmurami, wysoko nad niebem – pojawiają się więc smaki i inne latające stwory. Limit dopuszczalnego poziomu podniesiony zostanie do 70, poziom gildii do 50. Pojawiają się nowe tzw. Heritage Quests i Signature Quests (premiowane wyjątkowo potężnymi przedmiotami), 25 niespotykanych wcześniej potworów oraz dziesiątki nowych elementów ekwipunku.



Zmiany są konieczne, ale czy na gonienie WoW-a nie jest za późno?

www.station.sony.com

RPG z Ukrainy

Kolejna ciekawa produkcja z naszej wschodniej granicy

Firma Monte Cristo ogłosiła, że w drugim kwartale 2006 roku wyda grę RPG zatytułowaną **Silver Fall**, która w chwili obecnej powstaje w ukraińskim studiu KievGames. Ma to być tradycyjny „rolplej”, oferujący rozgrywkę zarówno dla jednego, jak i wielu graczy (w tym drugim przypadku w trybach co-op i PvP). W grze pojawią się cztery grywalne rasy postaci, ponad 150 różnych potworów, engine graficzny ma obsługiwać efekty świetlne i pogodowe, zmienny, dynamiczny cykl dnia/nocy, będzie także korzystał z modelu fizyki (w tym także efektu rag-doll). Wygląda całkiem ładnie, ale jak się będzie grało?



Z jednym przeciwnikiem jeszcze sobie jakoś poradzi...



...ale gdy jest ich taka kupa, nawet Ukrainiec d...

www.kg.com.ua

LISTA PRZEBOJÓW

43 TOP

1 GŁOSUJ!

GTA: San Andreas

kod: 277

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL# (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl.

Propozycje:

Black & White 2	278
Brothers in Arms: Earned in Blood	258
Codename: Panzers – Phase Two	284
Dragonshard	304
Driv3r	264
Dungeon Siege II	282
Empire Earth II	257
Fable: The Lost Chapters	296
Fahrenheit	297
FIFA 06	295
FIFA Manager 06	293
Football Manager 2006	303
Gun	305
Juiced	270
Kozacy II: Napoleońskie boje	259
LEGO: Star Wars	267
Prince of Persia: Warrior Within	226
Quake 4	288
Rainbow Six Lockdown	317
Serious Sam II	301
Settlers V	239
Star Wars: Battlefront	213
Star Wars: Battlefront II	310
Star Wars: Empire at War	316
Stubbs the Zombie	313
The Movies	302
The Sims 2: Nocne życie	289
TOCA Race Driver 3	318
UFO: Decydujące starcie	314

2

NFS: Most Wanted

kod: 366

3

Call of Duty 2

kod: 298

4

Age of Empires III

kod: 300

5

Prince of Persia: Dwa Trony

kod: 312

6

F.E.A.R.

kod: 252

7

Civilization IV

kod: 307

8

Peter Jackson's King Kong

kod: 303

9

Harry Potter i Czara Ognia

kod: 303

10

Opowieści z Narnii

kod: 315

11

Prince of Persia: Dusza Wojownika

kod: 226

12

FIFA 06

kod: 295

13

Football Manager 2006

kod: 303

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry **KAMELEON**, ufundowane przez firmę **CENEGA**!!!



CENEGA



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Zimno? W telewizji mówili, że będą mrozy...



Uwielbiam bzyczenie świetlnego miecza o poranku!

Na potęgę Pasępnego Czerepu! Eee... To nie ta bajka...

STAR WARS

EMPIRE AT WAR

Lord Vader odbijający mieczem świetlnym strzały z blastera Hana Solo? Kosmiczny pojedynek Eskadry Czerwonych z Niewolnikiem Jeden Boby Fetta? To może się zdarzyć – w... Empire at War.

Moc jest z nami – w końcu dostaliśmy w łapy strategię z Gwiazdnych Wojen, w którą można zagrać. To spore osiągnięcie, biorąc pod uwagę fakt, że wszystkie poprzednie produkcje z tego gatunku, mające w tytule słowa Star Wars, przyjmowały z westchnieniem rozczarowania i zawodu. Za Empire at War wzięli się jednak specjaliści. Ludzie ze studia Petroglyph pracowali wcześniej przede wszystkim przy serii Command & Conquer, niektórzy także przy grach Civilization III i LotR: Battle for Middle-Earth – i to widać.

Mówiąc w skrócie, nowa strategia LucasArts to połączenie Command & Conquer, Homeworlda i serii Total War. To oczywiście uproszczenie, bo Empire at War z każdego z tych tytułów bierze tylko po jednym elemencie, na dodatek takim, jaki znaleźć można też w innych produkcjach. Ale fakt pozostaje faktem – starcia na powierzchniach planet zrealizowane są tu tak samo jak w ostatnich częściach C&C, bitwy kosmiczne przypominają te z Homeworlda (choć są rozgrywane na mapie 2D), a planowanie posunięć na mapie strategicznej kojarzy się z Rome czy Medievalem.

Gra wygląda więc tak: widzisz przed sobą mapę galaktyki, na której zarządzasz planetami (dokładniej: ustalasz, co ma być na nich produkowane) oraz przesuwasz kosmiczne floty i jednostki specjalne – te ostatnie to głównie znani z filmu bohaterowie. Mapa galaktyki składa się z czterdziestu planet (m.in. Hoth, Yavin IV, Mon Calamari itd.), a każda z nich podzielona jest na dwie strefy – orbitę i powierzchnię. **By zdobyć planetę, musisz więc wygrać dwie potyczki – pierwszą z orbitalnymi systemami obronnymi lub flotą kosmiczną znajdującą się akurat w tym sek-**

torze; drugą z jednostkami naziemnymi. O planety walczy się z dwóch powodów – po pierwsze generują one pieniądze, po drugie zaś dają różne bonusy (np. kontrola nad Mon Calamari zmniejsza cenę wyprodukowania imperialnych Gwiazdnych Niszczycieli).

Starcia w kosmosie przypominają trochę te z Homeworlda, choć to nie do końca trafione porównanie. W kultowej strategii studia Relic walki odbywały się w prze-

strzeni w pełni trójwymiarowej, w Empire at War wszystkie kosmiczne jednostki znajdują się na tej samej „wysokości”, a jeśli atakują wroga z góry lub dołu, to tylko w wyniku animacji, na które nie masz większego wpływu. Trzeba jednak przyznać, że w Homeworld walki w kosmosie były jedynym elementem rozgrywki, więc musiały być one jak najbardziej rozbudowane – Empire at War ma zaś jeszcze kilka innych wartościowych „modułów” i zaden z nich



Nowa strategia kosmiczna...
głównie...
C&C...
Homeworld...
Total War...



Tylko Chuck Norris może powstrzymać Imperium.

nie mógł być przesadnie skomplikowany. Pomysł na to, by kosmiczne potyczki rozgrywać na „płaskiej” planszy, akurat w tej grze się broni.

O ile nad najlepszym porównaniem dla kosmicznych pojedynków można się zastanawiać, tak przy bitwach toczonych na powierzchniach planet nie ma żadnych wątpliwości – to czystej wody Command & Conquer, niemalże nagle odnaleziona, nieznana dotąd część tej serii, tyle że z innymi jednostkami, Sojuszem i Imperium zamiast wojsk GDI i NOD. Nawet interfejs, choć ustawiony inaczej niż w grach z serii C&C, kojarzy się z tymi tytułami, podobnie jak inne smaczki, choćby nazywanie budynków strukturami.

Znając gry z cyklu Command & Conquer, łatwo wyobrazić sobie mocne strony Empire at War. Jednostki są logicznie zaprojektowane, ich zalety i wady oczywiste (gra zresztą informuje o nich, pokazując po najechaniu na jednostkę ikonki oddziałów przeciwnika, które należy atakować i których lepiej unikać), łatwo się nimi kieruje (nie ma kłopotu np. z odnajdywaniem ścieżek), a pozostawione same sobie zachowują się dokładnie tak, jak powinny (czyli odpowiadają ogniem na atak itd.). Ponieważ walki w kosmosie również odbywają się właściwie na płaskiej planszy, wszystkie te zalety przechodzą też na ten element rozgrywki. Niestety wraz z nimi również wady.

W tym momencie warto, żebyś zastanowił się, czego oczekujesz od strategii z Gwiezdných Wojen. Jeśli chciałbyś, by była ona bardzo złożona, Empire at War może cię zawieść. Choć na pierwszy rzut

oka trudno się w niej połapać, w związku z czym naprawdę warto rozegrać bardzo porządny samouczek, szybko okazuje się, że liczba opcji taktycznych jest w grze ograniczona.

Zarówno na powierzchniach planet, jak i w kosmosie zwycięstwo lub przegrana zależą przede wszystkim od rodzaju jednostek, jakie rzucisz do boju. To ich parametry decydują o przebiegu walki, najważniejsze jest to, czy odpowiednimi oddziałami zaatakujesz właściwie siły wroga (np. AT-AT są wyjątkowo skuteczne w walce z czołgami T2-B Rebelii). Nie ma znaczenia ani formacja jednostek, ani ich morale (dowódcy występujący na polu walki dają bonus jedynie do odporności i pola widzenia). Liczą się warunki pogodowe i atmosferyczne (np. burze śnieżne na Hoth), ale wpływają one tak samo na obie strony konfliktu. W kosmosie możesz dodatkowo określić, która część (to tzw. punkty krytyczne) dużych statków ma być atakowana przez wybrane jednostki twojej floty. Pozwala to unieruchomić statek przeciwnika, pozabawić go osłon czy systemów obron-

nych – to bardzo dobry pomysł, zasługujący na plusa.

Cała taktyka sprowadza się więc właściwie tylko do odpowiedniego doboru jednostek i wykorzystywania ich umiejętności specjalnych. Zdolności takie mają niemal wszystkie oddziały i jest to np. krycie się Szturmowców (zmniejsza obrażenia i szybkość przemieszczania się), polowanie na wrogów TIE Fighterów (po wybraniu tej opcji automatycznie szukają przeciwnika, nie musisz zwracać sobie nimi

Ackbar), jak i... innych źródeł (Kyle Katarn z gier Jedi Knight, Mara Jade z książek i dodatku do Jedi Knight). Boba Fett potrafi np. korzystać z plecaka odrzutowego na powierzchni planet i z totalnie destrukcyjnego ładunku sejsmicznego w kosmosie, a Imperator potrafi sprawić, by jednostki Sojuszu zaczęły walczyć po stronie Imperium.

Skromny zbiór zagrywek taktycznych – wybór jednostek, zdolności specjalne, atakowanie wybranych punktów dużych statków – zamykają dwie opcje, obie związane ze wsparciem. Pierwsza z nich to możliwość wezwania z orbity bombowców, które zaatakują oddziały naziemne

Na pewno znajdzie się spora grupa graczy, których Empire at War pozostawi z poczuciem niedosytu.

głowy) czy zwiększenie mocy tarczy krążowników Mon Calamari (słabiej strzelają, ale znoszącą energię przeznaczają na znaczące wzmocnienie pola siłowego).

Dużo ciekawsze i potężniejsze są zdolności specjalne bohaterów – postaci znanych w uniwersum Gwiezdných Wojen, zarówno z filmów (Vader, Imperator, Obi-Wan, Admiral

na powierzchni planety lub też wydania rozkazu działu jonowemu znajdującemu się na planecie, by posłało wiązkę laserową w statek znajdujący się w przestrzeni kosmicznej. Druga opcja to wzywanie posiłków – dodatkowych wojsk czekających w odwodzie, które mogą zastąpić zniszczone jednostki.

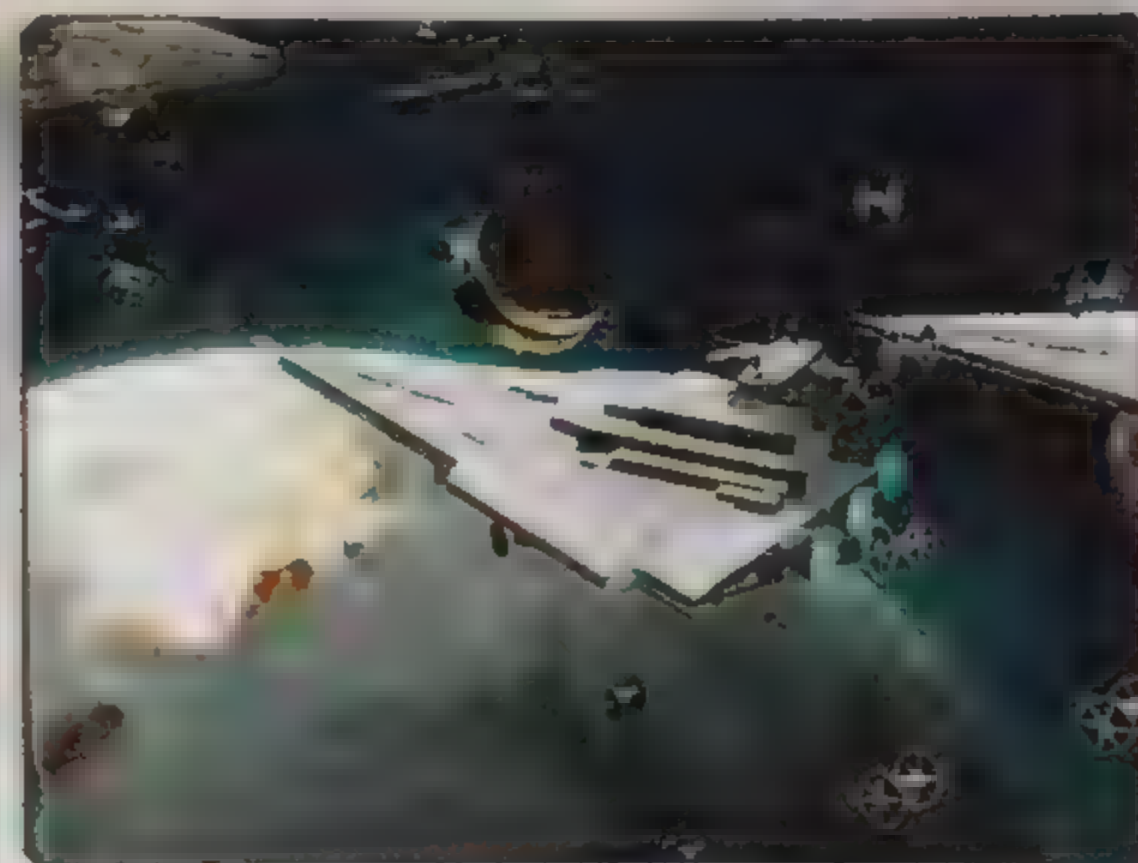
Wszystkie opisane wyżej elementy wystarczają, by stworzyć atrakcyjną, cieka-

Gwiezdne kamerowanie

Jeśli chcesz, by potyczki na powierzchni lub w kosmosie wyglądały bardziej efektownie, wystarczy, że skorzystasz z tzw. kamery filmowej.



1 Wydadz rozkaz ataku. Jednostki obserwujesz tak jak w zwykłym RTS-ie.



2 Wciśnij [Spację] lub [C], by przejść do trybu filmowego. Tracisz kontrolę nad oddziałami, ale oglądasz efektowne sekwencje wymiany ognia.



3 Niestety czasem kamera filmowa ustawia się tak, że to, co widzisz na ekranie, raczej nie mogłoby ubiegać się o Oscara...



Lord Vader używa Mocy.

Master Vader

Jeśli użyjesz Lorda w jednej z misji kampanii Imperium, możesz zobaczyć widok niezwykle – pojedynek Han Solo kontra Darth Vader!

Lord Vader to w grze postać wyjątkowo silna, najpotężniejsza z wszystkich dostępnych graczom wybierającym Ciemną Stronę Mocy. Jest bardzo odporny na obrażenia, a jego zdolności specjalne czynią z niego zabójczą jednostkę, szczególnie w walkach na powierzchni planet. Tutaj może on wypuścić falę uderzeniową Mocy, która odrzuca (a często także zabija) znajdujące się wokół Lorda jednostki piechoty. Potrafi też unieść w powietrze i zdemolować dowolny pojazd naziemny Sojuszu. W przestrzeni kosmicznej specjalna zdolność Vadera to wezwanie skrzydłowych, co zwiększa jego moc ogniową i odporność na strzały przeciwnika.



Ciemna Strona Mocy nie zawaha się nawet przed zniszczeniem nadajników TV Trwam.



Za możliwość atakowania poszczególnych modułów większych statków postawiłbym twórcom piwo w kancynie na Mos Eisley.

wą i grywalną symulację galaktycznego konfliktu, na pewno jednak znajdzie się spora grupa graczy, których Empire at War pozostawi z poczuciem niedosytu. **Zarówno rozgrywkę na mapie strategicznej, jak i walki w kosmosie czy na powierzchniach planet można by w prosty sposób rozbudować dużo bardziej.** Pewnie nawet ekipa ze studia Petroglyph myślała o tym, ale ostatecznie zdecydowano się na kompromis, dzięki któremu żaden z elementów gry nie jest za bardzo skomplikowany, żaden też nie przeważa – czy gra byłaby lepsza, jeśli byłoby inaczej, można więc tylko gadybać.

Niestety Empire at War ma też kilka niedociągnięć, których wybronic się nie da. **Kiedy grasz na standardowych rozdzielczościach rzędu 1024 x 768 czy 1280 x 1024, pole widzenia, szczególnie na lądzie, jest niewielkie** – kiedy przemieszczasz większe formacje jednostek, bywa, że część z nich widać poza ekranem, a zanim się zorientujesz, tracisz jeden czy dwa oddziały. Kamery możesz oddalić, by zobaczyć większy kawałek mapy, ale wtedy znika (!!!) interfejs. On sam zaś, i tak uproszczony w stosunku do wcześ-

niejszych wersji kodu gry, wciąż jest nieco pogmatwany (np. mała ikonka pozwalająca na wychodzenie z widoku zarządzania planetą, spacja nie włącza aktywnej pauzy).

Niektóre opcje rozbudowy dostępne są tylko w trakcie potyczek rozgrywanych w czasie rzeczywistym, podczas gdy z powodzeniem można by je wykonać na mapie strategicznej – to np. wzmacnianie pancerza stacji kosmicznych. **Zdarzył mi się błąd, w wyniku którego jedną z misji jednocześnie wygrałem i przegrałem** – nie mogłem jej powtórzyć, bo sytuacja na planecie już się zmieniła (Han Solo uciekł), nie mogłem pójść dalej, bo kolejna misja kampanii nie chciała się aktywować. W starciach, których wynik kalkulowany jest automatycznie (w trybie Podbój Galaktyki i Kampania nie musisz rozgrywać pomniejszych bitew), komputer radzi sobie lepiej, niż powinien.

Mimo wszystkich zastrzeżeń **fani Gwiezdných Wojen** – pod warunkiem, że nie są zbyt twardymi tradycjonalistami i nie przeszkadza im np. to, że wielki Lord Vader jest tu jedną z jednostek i biega po polu walki z mieczem świetlnym w dłoni – **powinni być z Empire at War za-**

dowoleni. Także dlatego, że jest tu w co grać. Główny tryb rozgrywki to Podbój Galaktyki, w którym masz do wyboru osiem scenariuszy różniących się parametrami startowymi (liczbą planet, limi-

tem czasowym, ostatecznym celem gry) – a droga do tryumfu zależy tylko od ciebie. Jest też kampania, dająca podobne opcje jak Podbój Galaktyki, w której jednak pewne misje są narzucone i musisz

Wśród gier strategicznych to po prostu tytuł bardzo dobry, wśród gier strategicznych z Gwiezdných Wojen – najlepszy!



Szturmowcy w gotowości – Lord Vader przybywa na wizytę.

Przybyliśmy zbesztać
wasze córki. Ha ha ha!



Zanim nastąpiła nowa nadzieja...

Tworcy Empire at War wybrali na tło dla swojej gry najlepszy z możliwych okresów w historii Gwiezdných Wojen. Akcja toczy się tuż przed wydarzeniami, które znamy z „Epizodu IV”, dzięki czemu pojawiają się tu jednostki zarówno z „Zemsty Sithów” jak i klasycznej, pierwszej trylogii. Zyskuje na tym również fabuła, która stanowi wstęp do „Nowej Nadziei” – w kampanii Imperium trwają poszukiwania zdrajcy-spiegiera Sojuszu, w kampanii Rebelii zaczynamy od kradzieży planów myśliwca typu X-Wing.



je wykonywać po kolei, by aktywować kolejne punkty scenariusza. **Jest też tryb Potyczki**, gdzie rozgrywasz pojedyncze misje, w których, ponieważ nie ma tu mapy strategicznej, jednostki produkujesz w strukturach na powierzchni planety czy stacji kosmicznej na orbicie – **w tym trybie Empire at War to już zupełnie najbardziej klasyczny RTS.**

Testowana wersja Empire at War była już wersją zlokalizowaną. Problem z nią jest dokładnie taki sam jak z dubbingowanymi filmami z Gwiezdných Wojen – nikt nie zastąpi charakterystycznego, głębokiego tchnięcia Jamesa Earla Jonesa w roli Vadera. Polskie głosy – podobno pochodzące z castingu, którego zwycięzców wybierali przedstawiciele LucasArts i Activision w Londynie – są poprawne, profesjonalnie nagrane. Jakość tłumaczenia również stoi na wysokim poziomie. Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość – **gra ukaże się w Polsce równolegle z premierą europejską** (a LEM, dystrybutor Empire at War, znany jest z kilkumiesięcznych poślizgów), od razu po polsku i w rozsądnej cenie.

Nietrudno wskazać strategię lepszą od tej produkcji – zarówno dziejące się w przestrzeni kosmicznej, jak i przedstawiające konflikty rozgrywane w przyszłości na powierzchniach planet – ale Empire at War ustępuje im niewiele, a poza tym łączy z powodzeniem kilka rodzajów rozgrywki. Wśród gier strategicznych to po prostu tytuł bardzo dobry, wśród gier strategicznych z Gwiezdných Wojen najlepszy!



Star Wars: Empire at War

Producent: Petroglyph
Dystrybutor PL: LEM
<http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/>

cena
99,00

Multiplayer: tak nie

Wymagania: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB

łączy trzy rodzaje rozgrywki • duża liczba trybów gry i rozbudowane kampanie • dobrze zważone jednostki • to Gwiezdne Wojny!
skromna liczba opcji taktycznych • Lord Vader biega z mieczykiem • małe pole widzenia podczas potyczek naziemnych

Fani Gwiezdných Wojen mają co najmniej jedną grę w każdym gatunku, którą po prostu trzeba mieć – w dziale strategii jest nią EaW.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

OCENA

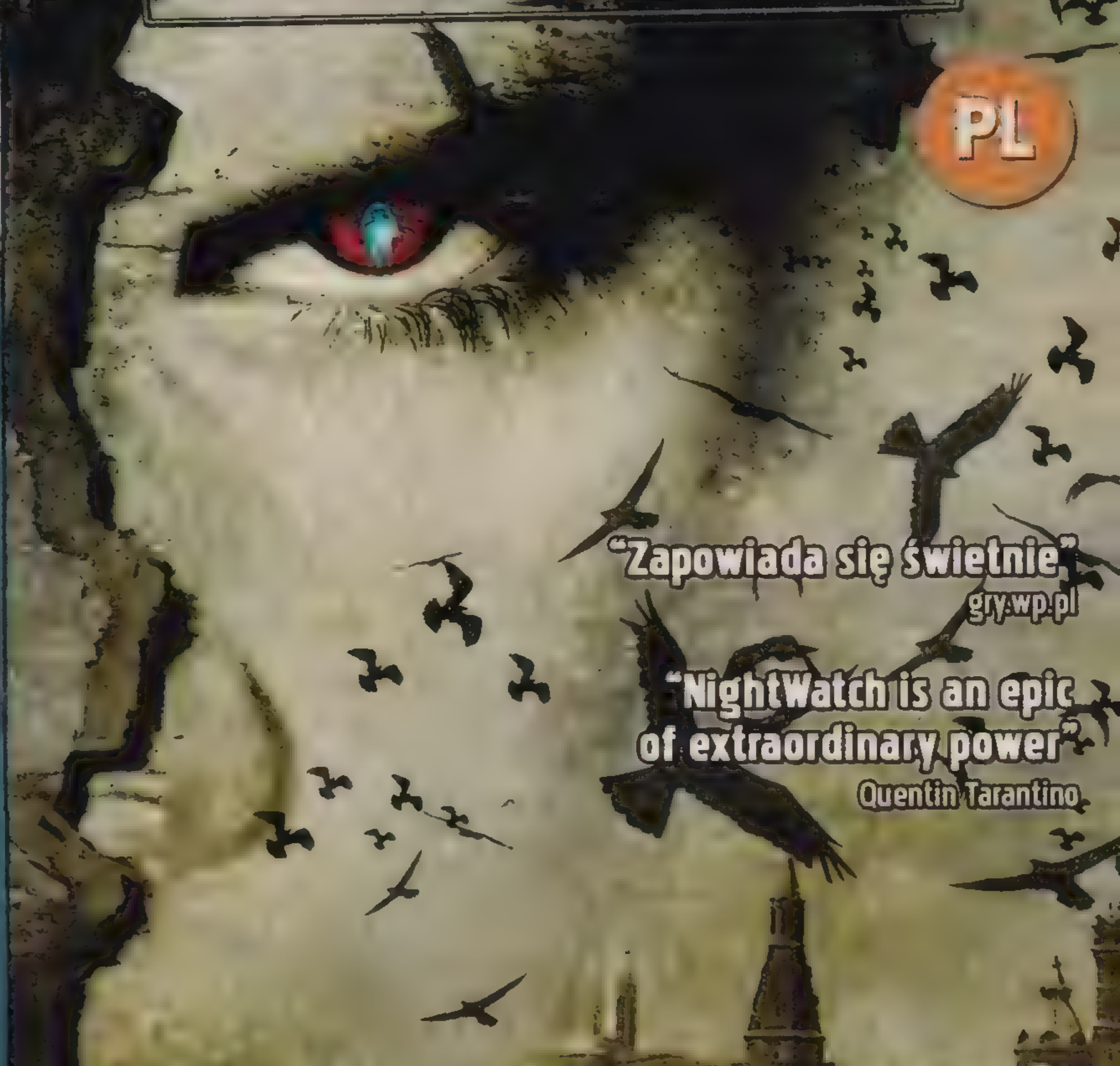
Autor: tech77

KINOWY HIT W WERSJI NA PC
już w marcu w sklepach

STRAŻ NOCNA

НОЧНОЙ ДОЗОР

PL



“Zapowiada się świetnie”
gry.wp.pl

“NightWatch is an epic
of extraordinary power”
Quentin Tarantino

- Rozbudowany system taktycznego RPG
- Dynamiczne otoczenie otwierające nowe taktyki walki
- Indywidualne cechy bohaterów: żądze, fobie, reakcje
- 70 zaklęć i umiejętności specjalnych
- Zobacz to, czego nie pokazano w filmie



Sprzedaz wysyłkowa: tel. (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.pl

www.techland.pl

www.nival.com/nightwatch

Straz Nocna © 2006 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy tytuły

NIVAL



Chyba jeszcze nigdy w historii gier komputerowych tak niewielu schrzaniło tak wiele. I to za jednym zamachem.

Członek Rainbow Six poluje na Marię Awarię. Dlaczego? Czytaj recenzję...

Helikopter w ogniu nie umiera nigdy.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

R6 do poduszki

Warto pamiętać, że to nie jest tylko jedna z gier z serii R6, ale jedna z najlepszych.

Ostrzegam – jeśli jesteś fanem serii R6 i z niecierpliwością czekasz na jej najnowszą odsłonę, **czytanie tej recenzji sprawi ci ból.** Przez duże B. Bez względu na to, co właściwie kochałeś w tym znakomitym – nigdyś – symulatorze działań oddziału antyterrorystycznego, tutaj tego nie znajdziesz. Lockdown tak bardzo odstaje od swoich przodków, że **chyba niesprawiedliwie opatrzone go identycznym markowym logo.**

Wszystkie **dotychczasowe odcinki** Tęczy Sześć przeznaczone były dla

wymagającego odbiorcy, premiowały cierpliwość, skupienie i perfekcję. Ambitni gracze mogli opracować drobiazgowy plan, a potem wprowadzać go w życie w warunkach zbliżonych do rzeczywistych. Rozgrywka nie była efektowna, ale za to prawdziwa – scenerie wyglądały realnie, komandosi poruszali się naturalnie, „życie” było tylko jedno, zaś śmierć na polu walki szybka i banalna. Teraz możesz o tym wszystkim zapomnieć. **Lockdown jest prymitywną strzelaniną**

FPP, gdzie brygada pod wodzą Chucka Norrisa, Arniego czy innego bohatera „born in the USA” eksterminuje zastępy wierzgających kukiełek.

W poprzednich R6 każda misja stanowiła osobny problem taktyczny, który mogłeś rozwiązać na wiele różnych sposobów. Chociaż poziomów było zaledwie kilkanaście, do każdego z nich podchodziłeś raz po raz, przez co gra starczała na długo. Lockdown zrywa z tą konwencją – misje polegają tu na **przebrnięciu z punktu A do B i wypełnieniu po drodze szeregu nieskomplikowanych zadań** (o rozstrzeliwanych po drodze dywizjach nie wspominam, bo to się rozumie samo przez się...). Niepodobna zboczyć z wyznaczonej przez autorów trasy, co w połączeniu z opartym na skryptach scenariuszem wydarzeń czyni grę nieprzyjemnie liniową. Na domiar złego mapy mają skromne rozmiary. Choć nie uważam się za tytana zręczności i celności w FPS-ach, **Lockdown ukończyłem w zaledwie jedną noc** (na normalnym poziomie trudności, bo do wyboru są tylko dwa).

Rzecz jasna nie mam nic przeciwko strzelaninom – trudno krytykować Red Storm za zamianę konwencji. Taką podjęli decyzję i już. Pożałowanie i litość i budzi jednakowoż wykonanie, pozostające na poziomie produkcji sprzed 10 lat. Po pierwszych godzinach spędzonych z Lockdown

nie mogłem wyjść z szoku – jest to **nie tylko najgłupsza gra z serii R6**, ale w ogóle jedna z gorszych gier, jakie przyszło mi ostatnio testować! Al wroga woła o pomstę do nieba. Pod ostrzałem przeciwnicy wykazują niezdrowe skłonności do bezsensownego biegania w tą i z powrotem. Poziomy są tak ograniczone, że za bardzo nie mają dokąd uciec. Przez myśl im też nie przejdzie, żeby pobiec zabijać zakładników. **Nawet gdy przykucną za jakąś przeszkodą, dbają, by makówka pozostawała wystawiona na odstrzał!**

Nagminnie zdarza się, że wartownik nie zauważa, jak strzałem z bliska załatwisz jego kolegę. **Mimo że mózg denata wylewa mu się na buty, facet stoi jakby nigdy nic** i czeka, aż przeładujesz magazynek. Żeby nie było za łatwo, w ostatnich misjach parszywcy nadrabiają krótszym czasem reakcji i wzmoczoną celnością ognia – na przyzwyczajonych do poprzednich R6 wyjadaczach nie zrobią one jednak wrażenia. Wszyscy wrogowie bez wyjątku wykazują przy tym zamiłowanie do wypróżniania magazynka w przypadkowe przeszkody – skrzynie, framugi, beczki czy inne zasłony.

W poprzednich częściach cyklu mogłeś wcielić się w dowolnego bohatera, jak również zmieniać komandosa podczas walki. **W Lockdown grasz tylko i wyłącznie Dingiem Chavezem**, nawet trójka pozostałych „pomocników” z drużyny jest w każdej misji narzucona. Snajperów zupełnie pominięto. Zresztą, na niewiele by się przydali, jako że walka toczy się prawie wyłącznie na ciasnych przestrzeniach, które nie świadczą dobrze ani o projektancie

Nie chcieli skończyć flaszki do domu

I choreografię diabli wzięli...



poziomów, ani o zastosowanym silniczku. Koledzy z oddziału do pięt nie dorównują swoim alter ego sprzed lat. O ile na dystans eliminują terrorystów dość wydajnie i bezproblemowo, o tyle w bezpośrednim starciu używają broni nader powściągliwie i – jak by to powiedzieć – „z taką pewną nieśmiałością...”

Tak więc antyterroryści czasem momentalnie posyłają drani do piachu, kiedy indziej zdają się ich nie zauważać do czasu, aż zostaną puknięci lufą w czoło lub oberwują serią ostrzegawczą w tyłek. Nie

Lockdown jest jak surowy dorsz z bitą śmietaną – po prostu niesmaczny.

zmiennie natomiast twoi podopieczni lubują się we wchodzeniu ci pod lufę w najbardziej niespodziewanych momentach. Poza tym zamiast gęsiego trzymać się za plecami dowódcy, zazwyczaj ociągają się, rozwlekając pochód i zaliczając przy okazji rozmaite ciemne zakamarki. I krzaki. Świntuchy.

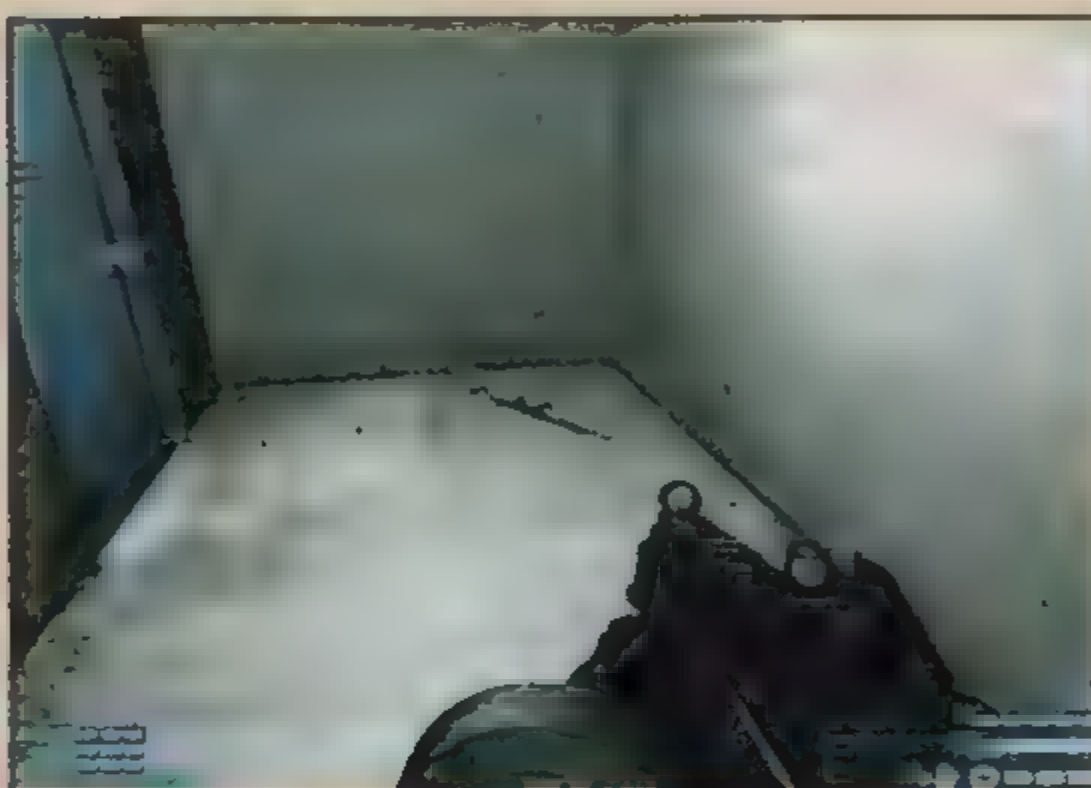
Grafika budzi mieszane uczucia – z jednej strony obfituje w większość nowinek technicznych, z drugiej zdarzają się elementy wykonane wręcz kompromitująco. W zapowiedziach kusily screeny z niezmiennie dopracowanych lokacji, cieszących oko wielością szczegółów. Owszem, takowe się zdarzają, ale mnóstwo jest też miejsc niezmiennie ubogich w rekwizyty. Nagminnie zdarzają się zupełnie puste pomieszczenia (używając języka budowlanego: „w stanie surowym”), które stworzono, zdaje się, tylko po to, by w odpowiednim momencie (ach te skrypty!) mogła z nich wybiec grupka bandytów.

Wbrew szumnym zapowiedziom również interakcja z otoczeniem jest nad-

spodziewanie mizerna. Można co prawda zbić szybę w samochodzie, ale światła i opony pozostają niewzruszone (w R6 Rogue Spear można je było przecież przestrzelić). Nie ma też znaczenia, ile granatów wrzucisz pod auto – siła eksplozji nie robi na nim żadnego wrażenia.

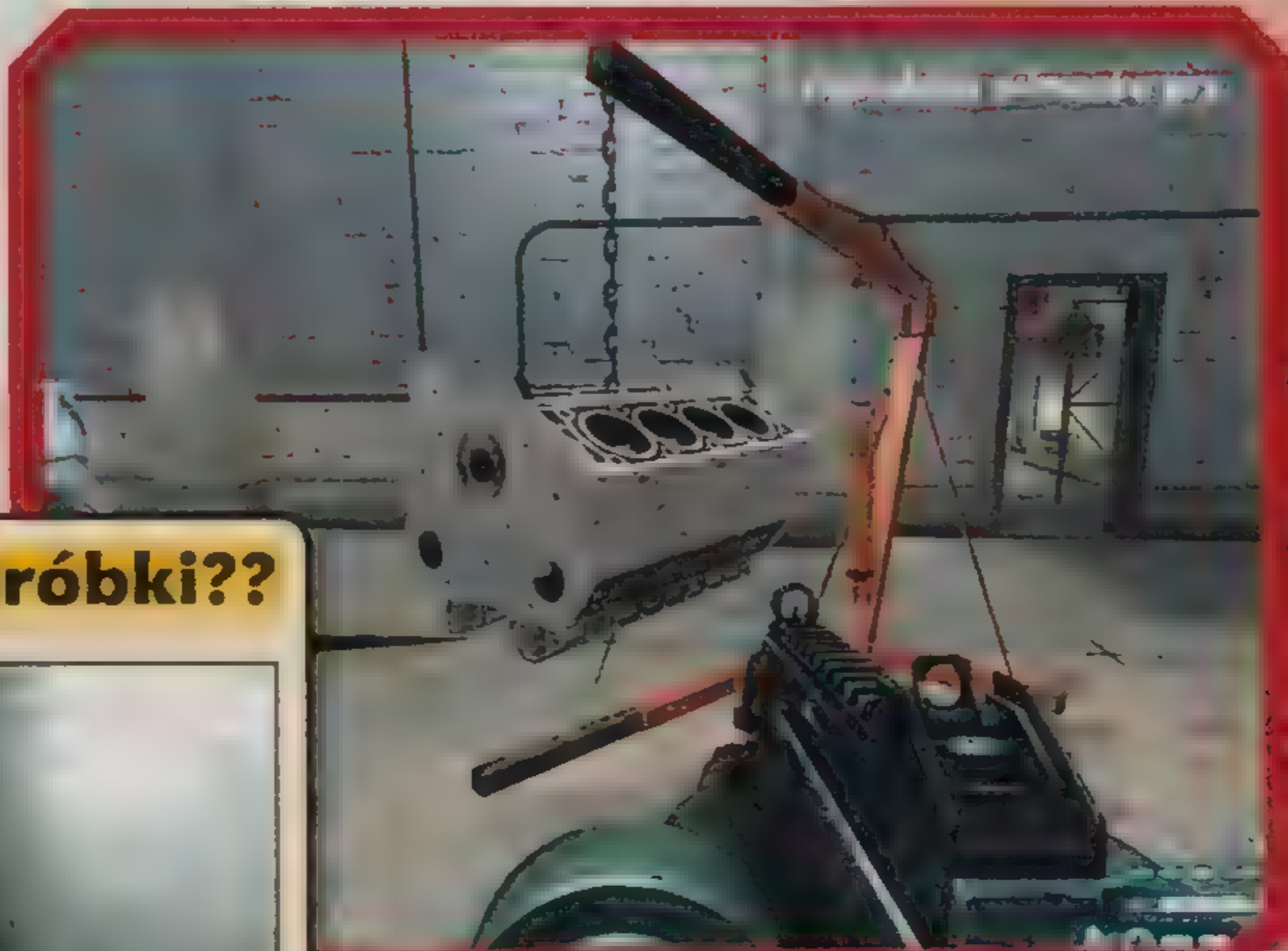
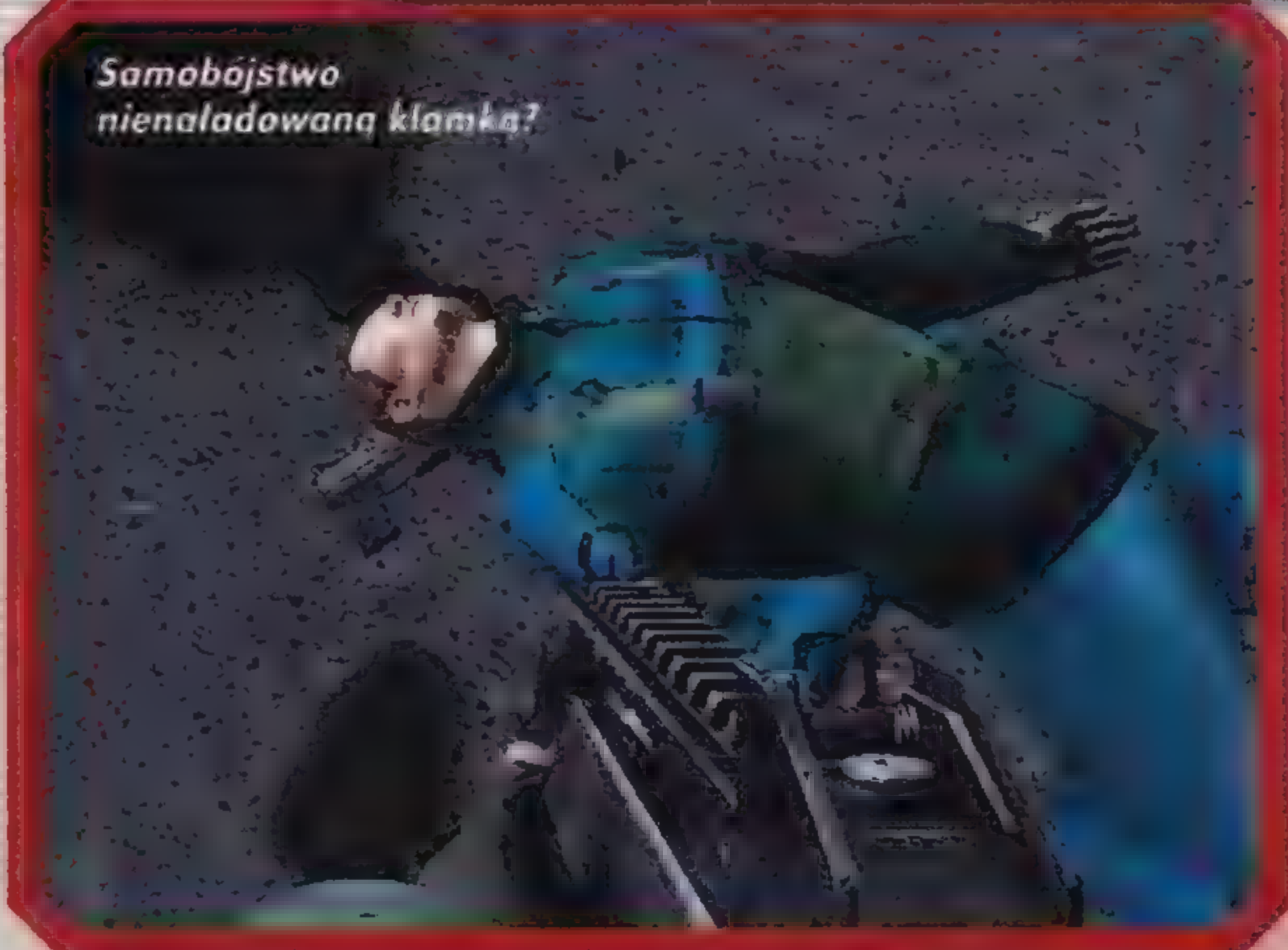
Engine gry ma problemy z liczeniem dynamicznych cieni oraz kolizją obiektów. Lewitująca na wysokości wzroku broń po zabitym terrorystie nie jest niczym wyjątkowym. Ale to nie usterki techniczne są podstawową bolączką Lockdown, lecz zupełny brak klimatu, specyficznej atmosfery towarzyszącej wszystkim dotychczasowym PeCetowym odsłonom R6. Brakuje wrażenia działania pod presją wydarzeń i czasu, potęgowanego niegdyś przez dynamiczną, lekko pompacyjną orkiestrą muzykę marszową. Zamiast kilkunastu dopracowanych utworów mamy teraz jeden wątek

Chińskie podróbki??



Wiele obiektów w grze wykonano przy pomocy tanich chwytów. Oto karabin-naleśnik, który z bliska okazuje się zwykłą płaską teksturą. Szkoda, że nie można go zwinąć w rulon i schować do kieszeni.

Samobójstwo nienaladowaną klamką?



przewodni, jakąś koszmarną mieszankę heavy metalu, techno i Bóg wie czego jeszcze. Fanom prozy Toma Clancy'ego na pewno się nie spodoba.

Lockdown brakuje wszelkiej dynamiki. Zamiast wartkiej akcji, obserwowanych kątem oka przemykających gdzieś pod ścianami grup szturmowych, zamiast „Go, go, go!” i „Tango down” wymieszanego z hukem wystrzałów i krzykiem zakładniczek – zamiast tego wszystkiego otrzymujesz monotonne podchody w rytm naprzemiennego zapisywania i wczytywania stanu gry. **Recenzuję gry komputerowe od przeszło dziewięciu lat i jeszcze nie przeżyłem takiego zawodu, jaki sprawia najnowsza gra Red Storm.** Lockdown jest jak białe skarpetki noszone do smokingu, jak ciepła wódka, jak surowy dorsz z bitą śmietaną – jest po prostu niesmaczny. Powrót świetnego taktycznego FPS-a? Niestety nie.

Lepper Lockdown?



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Producent:
Ubi Soft

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/>

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Wiele obiektów w grze wykonano przy pomocy tanich chwytów. Oto karabin-naleśnik, który z bliska okazuje się zwykłą płaską teksturą. Szkoda, że nie można go zwinąć w rulon i schować do kieszeni.

brak klimatu R6 • AI wroga • liniowość • dźwięk i muzyka • grafika • uproszczenia

Ktoś na siłę chciał zrobić z R6 rabankę i... sprowadził serię z ekstraklasę gier komputerowych do trzeciej ligi.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

2+

Autor: Jan Maria Awaria

Co to była za zawierucha... Żołnierze padali jak muchy.

Stasiu, ale dzisiaj kopiesz prądem...

Lu Kang "Are we not too far out?"

General Gei pudrował się przed każdą bitwą.

DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

Choć Dynasty Warriors 4 udaje strategię i RPG-a, w rzeczywistości jest grą akcji, w której dwa najważniejsze słowa to „siecz i rąb” albo... „golonka i czosnek”.

Zaskoczony? I o to chodziło. Ale bez obaw, zaraz wszystko stanie się jasne, wcześniej jednak kilka zdań wstępu. Dynasty Warriors 4 Hyper to pierwsza wydana na PC część serii, którą japońska firma Koei od kilku lat z powodzeniem kontynuuje na konsolach – na tych platformach zdążył się już ukazać... samodzielny dodatek do „piątki”. To, że PeCetowcy są spóźnieni, nie jest jednak powodem do narzekania, bowiem wszystkie gry z serii są niemal identyczne. We wszystkie też gra się tak samo.

Akcja gry osadzona jest w starożytnych Chinach, podczas tzw. rebelii Żółtych Turbanów. Przedstawia szereg epizodów tego ważnego dla historii Państwa Środka okresu, pakując cię w onuce jednego z oficerów (w grze jest ich aż 40) biorących udział w starciach wszystkich stron konfliktu. W każdym z poziomów – a jest ich kilkanaście – trafiasz prosto na pole bitwy, na którym oprócz ciebie znajdują się setki żołnierzy, w tym również dowodzący swoimi oddziałami inni oficerowie. A choć cele misji są w teorii różne, wszystkie bez

wyjątku sprowadzają się do tego samego – wyróżnić w pień jak największą liczbę wojaków przeciwnej strony i zaszlachtować głównego wodza armii wroga.

To nie przesada – większość misji kończysz, mając na koncie nawet 500 i więcej ofiar. Zwykli żołnierze padają po 2-3 machnięciach twojej broni, więcej kłopotu sprawiają w bezpośrednim starciu oficerowie, ale oni również nie są dużym wyzwaniem. Jedynym wyjątkiem są głównodowodzący armii oraz oficerowie, z którymi walczysz (na szczęście wyzwanie możesz przyjąć lub odrzucić) w ramach pojedynku – wtedy walka toczy się mano-a-mano, jak np. w Tekkenie czy Guilty Gear, a przeciwnicy stosują bardziej zaawansowane ciosy i kombosy.

System walki jest prosty i bez zbędnej przesady można napisać, że całą grę da się przejść, korzystając tylko z dwóch klawiszy odpowiadających za słaby i specjalny atak – i to nawet nie bawiąc się w ich kombinacje. Jeśli jednak takie rozwiązanie ci nie odpowiada, możesz też strzelać z łuku, ładować ciosy specjalne, a także wydawać proste (atakuj/ochraniaj mnie/stój) polecenia swoim adiutantom. Jest też

Jeśli szukasz patentu na bezmyślne spędzenie wieczoru, niczego lepszego nie znajdziesz.

możliwość dosiadanania zwierząt – koni i słoń.

Podczas gry masz dostęp do mapy taktycznej przedstawiającej sytuację na polu bitwy, między kolejnymi misjami umiejętności twojej postaci (wybranej spośród kilkunastu dostępnych) wzrastają proporcjonalnie do liczby zdobytych punktów doświadczenia, możesz też wyposażać się w magiczne przedmioty znalezione na polu bitwy, a zwiększające różne parametry twojego bohatera. Wśród znajdziek najważniejsze są jednak te, które w trakcie walki leczą herosa – golonka, kurczak i czosnek (w rze-

czywistości to mięsne paszteciki, ale autentycznie wyglądają jak czosnek). To właśnie one ratują życie!

Niestety w grafice Dynasty Warriors 4 Hyper widać, że gra bazuje na modelach i teksturach opracowanych z myślą o konsolach – nawet zwiększanie rozdzielczości nie zmienia tego wrażenia. Częste są też kłopoty z „widocznością” – gdy stoisz po uszy w kupie wrogów, trudno zorientować się, co dzieje się z twoim bohaterem i w którą stronę machasz mieczem. Minusem gry jest też jej monotonia, bo nie dzieje się tu prawie nic, co wychodziłoby poza schemat: siecz i tnij, rzeżaj i ciachaj, nabijaj i rąb. To oczywiście miłe (szczególnie to nabijanie i rąbanie), ale może się nudzić. Jeśli jednak szukasz patentu na bezmyślne spędzenie wieczoru, niczego lepszego nie znajdziesz.

Dynasty Warriors 4 Hyper

Producent: Koei

Dystrybutor PL: brak

<http://www.dw4hyper.com/>

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

bezmieślne, ale wciąż • sporo różnych trybów gry – nawet jeśli sprowadzają się do tego samego • gra we dwóch na jednym komputerze

jeśli nie pokochasz jej od razu, szybko stwierdzisz, że jest monotonna i schematyczna • oprawa rodem z konsol

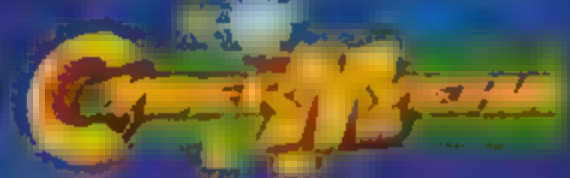
To zabawa pozbawiona głębszych refleksji, ale trudno się od niej oderwać – jeśli tylko nie masz nic przeciw 500 trupom w jednej misji.

OCENA 4



Niesamowite połączenie kasnowych bohaterów i gier
Kamień i Kamień: Długość gry: 10 godzin

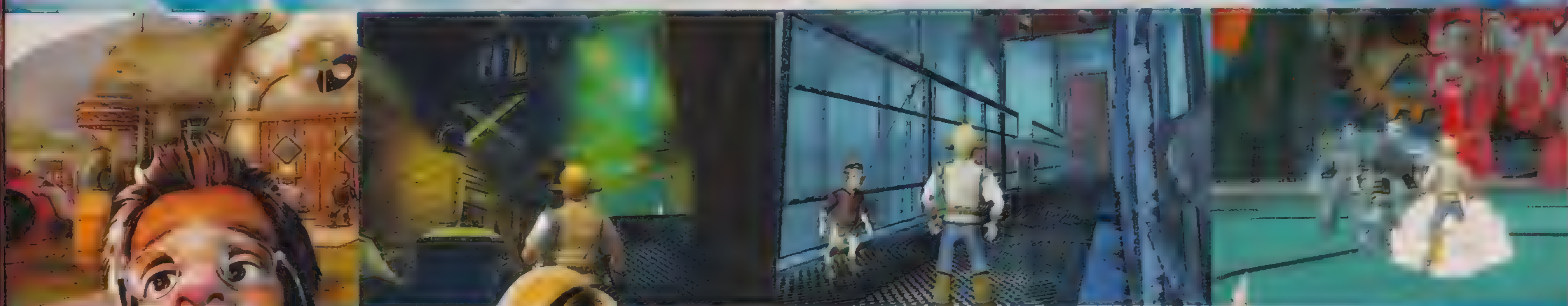
Ocena: 5/6



WIELKA PRZYGODA MAŁYCH BOHATERÓW

KAMIEŃ

PORYWAJĄCA GRA KOMPUTEROWA DLA DZIECI
W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ



W SKLEPACH
OD 3 MARCA!



3+
www.pegi.info

59.90
PLN



AMBIENT
ENTERTAINMENT

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

4HEAD



www.mk.cenega.pl

© 2003-2004 AHEAD Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. "Kamień" jest marką handlową zarejestrowaną przez Ambient Entertainment GmbH. 4HEAD jest marką handlową zarejestrowaną przez AHEAD Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone.

CRUNK!!!

Panu Michałowi
dziękujemy już
za występ.SHOTGUN LE
29 00 SHOT

5

TO
LIFE

Po całkiem udanym Total Overdose firma Eidos wypuszcza kolejną gangsterską strzelaninę. Niestety.

Przy okazji naszej recenzji Crime Life padło stwierdzenie, że najwięksi wydawcy zalewają ostatnio rynek grami „gangsterskimi”, lecz w większości przypadków ich jakość pozostawia jednak wiele do życzenia. Nie inaczej jest z 25 to Life. **Na szczęście to jedna z ostatnich takich produkcji zapowiadanych na najbliższy czas...**

Głównym bohaterem 25 to Life jest Freeze, czarnoskóry Amerykanin żyjący w biednej dzielnicy. Nękany przez system – czyli bezrobotny – musi utrzymywać piękną żonę oraz syna, którego kocha nad życie. Jego najlepszy przyjaciel załatwia mu „zlecenia” – udział w drobnych przestępstwach. Pierwsza misja w grze to zadanie, po którym twoje problemy z brakiem kasy mają się zakończyć – musisz tylko dostarczyć kasę i odebrać kokainę od dwóch kolumbijskich dilerów. **Gdy Freeze przybywa na miejsce, w samochodzie zastaje jednak**

dwa trupy, a ubrana w obcisłą bluzeczkę policjantka zarzuca mu podwójne morderstwo (zamiast podziękować, że jest dwóch dilerów mniej!). Co za banal...

Gra oferuje 12 misji powiązanych ze sobą fabularnie oraz jeden mały poziom bonusowy. **Na przejście każdego etapu wystarczy zaledwie**

kilkanaście minut. Fabuła ogranicza się do kilku krótkich, marnej jakości wstawek filmowych oraz ekranu odprawy przed misją. Podczas gry pokierujesz nie tylko Freeze, ale także czarnoskórym policjantem oraz latynoskim dilerem. Na niektórych poziomach będą ci towarzyszyli pomocnicy, ale najlepiej od razu pozwól im zginąć, bo najczęściej chowają się za tobą i zamiast strzelać do przeciwnika... strzelają ci w plecy.

Sztuczna inteligencja przeciwników też zresztą reprezentuje poziom blondynki w różowej bluzeczce. Twoi wrogowie to tępe laleczki z pistoletami, które nacierają całymi hordami – bo przecież w kupie ra-

25 do dożywocia – właśnie tyle powinni dostawać w nagrodę autorzy takich gier.

niej – i tylko czekają na śmierć. Podczas gry walczysz z policjantami, a także żołnierzami z wrogich gangów. **Na poziomach pojawiają się także niewinni obywatele, których możesz użyć jako żywej tarczy.** To chyba jedyna naprawdę fajna rzecz w tej produkcji.

Arsenał, którym dysponujesz (niestety podobny mają też wrogowie), jest całkiem pokaźny – to różnego rodzaju pistolety, a także shotgun, AK-47 oraz nowocześniejsze karabiny automatyczne, broń snajperska i bazooka. Pukawki jednak nie działają w sposób realistyczny – by zabić gangstera stojącego obok, musiałem władować w niego całą serię z automatu (w głowę...), a innym

razem wystarczył jeden strzał z najgorszego pistoletu. Akcję obserwujesz z perspektywy TPP, jest też opcja zmiany widoku na FPP. W tej pierwszej opcji gra przypomina biednego brata krwistego Punishera (pamiętasz jeszcze tę rzeź sprzed roku?), zaś w drugiej darmową niskobudżetówkę dorzucaną do pizzy.

Dlaczego? Otóż dlatego, że **grafika w 25 to Life jest paskudna i przestarzała.** Policyjne radiowozy przypominają pudełka, animacja postaci jest nienaturalna, a bieg bohatera przyprawia o śmiech i mdłości jednocześnie. Poziomy są puste, a nieliczne ozdobniki (telewizory, wazy, maszyny w kasynie) niezniszczalne – w dodatku poszczególne obiekty często się na siebie nakładają i przenikają. **Warto jednak wyróżnić etap w więzieniu, jako jedyny wywołujący u mnie większe zainteresowanie, oraz dwa inne, w których mścisz się na dawnych przyjaciółach.** To one ratują 25 to Life przed totalną kląpą – jak na firmę tak poważną jak Eidos to jednak zdecydowanie za mało. Podczas gry w tle przegrywa licencjonowana hip-hopowa muzyka (m.in. 2Pac, Public Enemy). **Do odgłosów nie można się przyczepić, chociaż razi duża liczba marnej jakości przekleństw** – oczywiście wszystkie przekleństwa są marne, ale te tutaj są wyjątkowo wysilone.

Od 25 lat do dożywocia – właśnie tyle powinni dostawać „w nagrodę” autorzy takich gier.

Miała być martwa natura, ale wyszła abstrakcja...

19

Mimo wątpliwości... tylko... nie... nie...

SHOTGUN AUTO
28 00 SHOT20 lat służby
i co? Zamiast
pozłacanego
zegarka – rola
w głupiej grze!

Najlepsza reklama?

Ledwie kilka dni po amerykańskiej premierze 25 to Life sprzedaży gry sprzeciwiła się organizacja zrzeszająca byłych stróżów prawa. To działa... Takie protesty zwiększyły w USA sprzedaż gry ze słynnym raperem 50 Centem – jego Bullet-proof znalazł ponad milion nabywców, którym nie przeszkadzało, że sama gra jest marna. Podobnie jak 25 to Life...

25 to Life

Producent: Eidos Dystrybutor PL: brak

<http://www.25tolife.com/>

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

- intro • poziom z ucieczką z więzienia • efekt gazu łzawiącego
- grafika • AI przeciwników • strzelający w plecy pomocnicy • liniowość • gra jest niedopuszczalnie krótka

Marna i liniowa gangsterska strzelanka, na którą nie warto zwracać uwagi i marnować kasy.

GRYwalność 2

GRAFIKA 3

DZWIĘK 1

3- OCENA

Autor: martin

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

... (k) podpisując je na

Wyslij pod numer 72950 SMS-a o treści: **BYDP0997 698088379** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. **BYDP0997 698088379: To melodia dla Ciebie!** Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72950 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 75950 - 3 zł netto/3,10 zł z VAT.

Telefon wejdź na stronę: www.pomoc.paplo.pl
Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach.

TOCA

RACE DRIVER 3



Dwa numery temu zapowiadaliśmy, że TOCA 3 będzie hitem. Dziś, mimo wrodzonej skromności, musimy przyznać – nie myliliśmy się ani trochę!

TOCA 3 to obecnie najlepsza samochodówka na rynku! I basta. Miałby inne tytuły ogromem opcji, liczbą wyścigów, pojazdów, pucharów, wyróżnia się też dopieszczonym modelem jazdy. **Mało tego, pod względem grywalności zostawia daleko w tyle wszystkie inne samochodówki**, zarówno te, które już są na rynku, jak i – znów będziemy przewidywać przyszłość – te, które pojawią się za jakiś czas. Owszem, to odważne stwierdzenie, ale mamy na potwierdzenie tej tezy kilka argumentów. Oto one...

TOCA 3, tak samo jak jej poprzedniczka, ma bardzo rozbudowany tryb kariery. W drodze na najwyższe miejsca podium nieustannie towarzyszył mi Scotty – prze-

miły, zafascynowany wyścigami mechanik samochodowy. To właśnie od niego dowiadywałem się szczegółów dotyczących pojazdów i czegoś o specyfice wyścigu. Asystował mi również w czasie zawodów, co raz pokrzykując w słuchawce. Czasami starał się zmotywować mnie do szybszej jazdy, innym razem informował o sytuacji na trasie lub o moim przewinieniu. I dobrze, że ciągle gadał, bo raz, dzięki niemu wyścig nie był nudny, a dwa, **fajnie jest mieć za sobą przynajmniej jedną osobę, która dopinguje do dalszego grania** (jeżeli matka/żona/kochanka ciągle narzeka ci nad uchem, że grasz, zamiast zająć się czym innym, to wiesz, o czym mówię).

Staruszek w kombinezonie niemal za rękę prowadził mnie od wyścigu do wyścigu, pokazując to, czego dotąd na oczy nie

widziałem. **Jeździłem formułą BMW Williamsa, monster truckiem Thunder Mountain, Mercedesem W196, Fordem Falkonem BA i wieloma innymi brykami.** Tryb kariery World Tour jest zbudowany w taki sposób, by przed końcem gry każdy przynajmniej raz przejechał się pojazdem z danej kategorii. Zaczynasz od teoretycznie najłatwiejszych wyścigów, które wprowadzają cię w świat TOCA 3. Po każdym zaliczeniu mistrzostw (zwykle trzy albo cztery wyścigi) odblokowujesz następny poziom rajdowej zabawy – a tam czekają na ciebie inne auta, inne trasy, bardziej wymagający przeciwnicy i kolejne minuty treningu.

Celowo wspominałem o treningu, bo **jeżeli wydaje ci się, że włączysz TOCA 3 i po prostu zaczniesz wygrywać, to jesteś w ogromnym błędzie.** Najpierw musisz dobrze zapoznać się z pojazdem i torem (tego drugiego radzę uczyć się na pamięć). Po pierwsze dlatego, że każde auto inaczej się prowadzi. I nie mówię tu o różnicy pomiędzy gokartem a monster truckiem, ale o tym, że nawet auta w tej samej klasie różnią się mocą silnika i ciężarem, co naprawdę znacznie wpływa na technikę jazdy. Po drugie, istotne jest miejsce, z którego startujesz, dlatego zawsze bierz udział w eliminacjach. Przypomina to trochę walkę z cieniem, która w dodatku

trwa aż dziesięć minut, ale zawsze lepiej rozpocząć wyścig z pole position, niż przebijać się z 20 miejsc, ryzykując uszkodzeniem auta.

Tym bardziej że przeciwnicy są bardzo – żeby nie powiedzieć „cholernie” – wymagający. Dlatego tak **ważne jest nauczenie się trasy na pamięć.** Czasami najmniejszy błąd może natychmiast zakończyć cały wyścig. Wiele razy zdarzało się, że po nieudanym wejściu w zakręt zakopywałem auto w piasku i patrzyłem, jak reszta oddala się na taką odległość, że byłem już pewny, iż nigdy jej nie dogonię. Podobne błędy – no, może odrobinę mniejsze – popełniali też moi przeciwnicy.

TOCA 3 to gra, w której liczą się umiejętności za kółkiem – bez nich nie wymyślisz nic, co mogłoby dać ci zwycięstwo. **Niezależnie od tego, jak bardzo starałem się zepchnąć któregoś z przeciwni-**



Szybki Fangio

Przez 45 lat rekord pięciu zdobytych tytułów mistrza świata Formuły 1 należy do **Juana Manuela Fangio**. Argentynczyk urodzony w małym miasteczku Bolcare przysgodę z samochodami zaczął w warsztacie, w którym poznawał tajniki aut należących do kierowców rajdowych. Pierwszy sukces odniósł w wyścigu „1000 kilometrów Argentyny”. Dostrzeżony przez media i fachowców w 1948 r. został zaproszony na międzynarodowe Grand Prix, w którym usiadł za kierownicą Simki-Gordina. Podczas tych zawodów pojechał bez najmniejszych kompleksów, pokonując najlepszych kierowców Starego Kontynentu. Seria sukcesów Fangio przyczyniła się do zainteresowania nim przedstawicieli Mercedesa-Benza. Był on pierwszym kierowcą słynnego Merca W196, wyposażonego w 8-cylindrowy silnik o mocy 256 KM. W sumie Fangio wystartował w 51 zawodach Grand Prix, w których odniósł 24 zwycięstwa. * Oto to mówi o nim obecny pięciokrotny mistrz świata F1, Michael Schumacher: „Obaj dokonaliśmy rzeczy wyjątkowych, ale moja praca ułatwia zaawansowana technika, dlatego uważam, że nie dorastam do jego poziomu”.

The Ring

Nürburgring, przez znawców nazywany po prostu Ring, to jeden z 40 torów, które znalazły się w TOCA 3. Jest on jednym z najszynniejszych, a zarazem najtrudniejszych torów wyścigowych. Zaprojektowany został w 1925 przez Gustava Eichlera i mierzył nieco ponad 28 km długości. Pierwsze motocyklowe mistrzostwa świata odbyły się na nim w czerwcu 1927 roku. Miesiąc później wystartowało pierwsze niemieckie Grand Prix. Po latach problemów (kilkukrotnie odbierano licencję z powodu groźnych wypadków i niewystarczających zabezpieczeń) i wielu przerób-



kach w 1984 Ring mierzył już tylko 4,5 km. Pierwszy wyścig po otwarciu wygrał Ayrton Senna, wówczas zupełnie nieznany kierowca. W październiku tego samego roku w niemieckim Grand Prix triumfował kierowca McLarenu Alain Prost.



Po co mi Colin, skoro mam TOCA 3?

LAP 0:3
TIME 1:12.91
LAP 1:12.91



A mówilem – dalej płyn do chłodnicy!

ków z trasy, zawsze kończyło się to moim wypadkiem. Tak samo działo się wtedy, kiedy inne auto delikatnie uderzało z tyłu w moje (z boku, tak jak robią to amerykańscy policjanci podczas pościgu) – to zawsze powodowało, że stawałem w poprzek drogi. Tego typu sytuacje zdarzają się najczę-

i wygląda zawsze tak samo, niezależnie od prędkości.

W grze imponuje też liczba licencjonowanych modeli aut. Jest ich łącznie aż siedemdziesiąt, a wśród nich znalazły się takie cudenka, jak: Pontiac Firebird, Subaru Impreza

Samochodowy symulator opracowany tak, by zauroczyć maniaków, ale też wciągnąć do gry tych, którzy nie lubują się w takich produkcjach.

ciej na początku wyścigu, zwykle na jednym z pierwszych wiraży, kiedy na trasie panuje prawdziwy tłok i nietrudno o kontakt z przeciwnikiem.

W czasie zbliżenia może dojść do różnego rodzaju uszkodzeń (może pęknąć guma? – Che). Odpowiada za nie jeden z najbardziej zaawansowanych systemów symulujących TDE (Terminal Damage Engine), który działa znakomicie. Nieraz zламаłem wahacz, skrzywiłem felgę czy zgniotłem karoserię. Sywały się też szyby, łamały zderzaki i odpadały spoilery. Jednak najgorsze nie było to, że auto przestawało być kompletne, ale fakt, że po każdej stłuczce prowadziło się zupełnie inaczej, gorzej. Przy 250 km/h z urwaną lotką od razu czuć, że samochód odrywa się od podłoża. Uszkodzona przekładnia biegów bardzo utrudnia jazdę, tak samo jak awaria układu jezdnego – a o takie usterki nietrudno przy agresywnej jeździe przeciwnika. Jedyne, czego mi brakowało, to lepiej dopracowanego momentu uderzenia. Stłuczka zdaje się zbyt delikatna

N10, Koenig GT-D, Honda S2000 czy Williams Renault FW18. Wszystkie one zostały podzielone na 7 ogólnych kategorii: Off Road, Touring Car, Oval, GT, Classics, Open Wheel oraz Honda. Do objechania jest prawie 80 torów na całym świecie. Do wygrania – 116 pucharów.

Nie tylko liczby potrafią przyprawić o zawrót głowy, ale i grafika, która reprezentuje bardzo wysoki poziom. Przede wszystkim: gra jest bardzo płynna. **Niemal czuć tę karkołomną prędkość rozpędzonego bolidu BMW, który przecina linię mety z trzema setkami na liczniku.** To nie do opisanie, musisz doświadczyć tego na własnej skórze. Doznania potęguje filtr, który lekko rozmywa obraz dookoła. Smacznie też wygląda parujący od słonecznego ciepła asfalt i tumanu kurzu wzbijające się spod 80 kół pędzących po piachu. Wykona-



nie samochodów również nie pozostawia wiele do życzenia. Zostały one skopiowane niemal doskonale z zewnątrz, a tylko niektóre auta od środka wydają się dość ubogo. Efektownie prezentują się też zniszczenia i usterki. Wgnieciona karoseria czy „pajaczków” na szybie, który nierówno odbija światło, robią wrażenie.

Wyścigi to nie tylko ładne samochody, ale i potężny warkot silników dobywający się spod lśniących masek. A ten w TOCA 3 jest niesamowicie donośny. Dzięki Streaming Audio System nie tylko usłyszysz wyraźnie każdą maszynę z osobna, ale też bez problemu zorientujesz się, w którym miejscu ona się znajduje. Dookoła słychać samochody uderzające o siebie, szcęk blach, dźwięki opon toczących się po spowalnierzach. Motofani będą w siódmym niebie, **gdy usłyszą, jak**

na linii startu naraz syczy dwadzieścia kompresorów, które chwilę później zostają zagłuszone czterocalowymi tłumikami. Prócz głośniego ryku silników w słuchawce cały czas słychać głos Scotty'ego i wrzaski kibiców stojących przy bandach.

Wszystko, co napisałem wyżej, stanowi jedynie ułamek tego, o czym warto byłoby wspomnieć przy okazji recenzowania tak ogromnej i rozbudowanej gry. To niemal RPG wśród samochodówek. **W tej grze jesteś głównym bohaterem, musisz zdobywać nowe i ciągle doskonalić stare umiejętności.** Jednocześnie TOCA 3 to samochodowy symulator z prawdziwego zdarzenia, który opracowano w taki sposób, by zauroczył maniaków wyścigów, ale też by nie zniechęcił zbyt szybko kogoś, kto nie lubuje się w grach tego typu. Właśnie dzięki temu nowa TOCA to gra skazana na sukces. Będę mocno zdziwiony, jeżeli go nie osiągnie.



Takie białe autko na takim torze... Na pewno się pobrudzi.



Ulewa, nie ulewa – pizzę trzeba dostarczyć do 30 minut.

TOCA Race Driver 3

Producent:
Codemasters

Dystrybutor PL:
CD Projekt

<http://www.codemasters.co.uk/tocarace-driver3/>

cena
99 90

Multiplayer: tak

Format: samochodówka

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, 6 GB wolnego miejsca na HDD, Windows XP

świetny model jazdy • multum wyścigów i pojazdów • rozbudowany tryb kariery • polska wersja językowa

przeciwnicy zbyt często spychają z toru

Bezprzecznym numer jeden wśród samochodówek. Lepsza może być tylko... TOCA 4.

GRYWAŁKOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

5+

OCENA

Czy pół roku po premierze Kozaków II gra korzystająca z silniczka poprzedniej edycji tego przeboju zdoła jeszcze podbić serca strategów?



Wykopaliska na rynku.

AMERICAN CONQUEST

POŁNOC-POŁUDNIE

rzucą cię na kolana, oczarują grafiką, a grywalnością doprowadzą do niewyspania. Dodatek oferuje 9 kampanii, 8 pojedynczych bitew, dowolnie ustawiane potyczki oraz edytor. Walczysz po stronie Unii, Konfederacji, Teksasu lub Meksyku, dając ujście swym dowódczym talentom zarówno w klasycznych bitwach właściwych

rasowym strategiom, jak i scenariuszach o RTS-owym charakterze. W tym drugim przypadku obie strony zbierają surowce i rozbudowują bazy, po czym przechodzą do jatkii kończącej się ostateczną anihilacją jednej z nich.

Niestety „drzewko rozwoju” jest na tle innych RTS-ów dość mizerne i raczej szybko wyczerpiesz wszystkie dostępne możliwości konstrukcyjne. Jednostki występują w większej obfitości i dość dobrze wpasowują się w realia historyczne. **Dużo jest formacji nieregularnych, wszelkiej maści milicji i „pospolitego ruszenia”.** Oddziały te są zwykle kiepsko wyszkolone i uzbrojone, łamią szyk i nie potrafią oddawać zorganizowanych salw. Świetnie natomiast sprawdzają się w lesie oraz w walce wręcz, kiedy brak dyscypliny nadrabiają zapalem i odwagą. Pośród rozka-

cy nie cofną się ani o krok i ze stoickim spokojem zaczekają, aż wyrznisz ich do nogi. Podobnie gdy zaatakujesz wrogie linie z flanki, komputer nie robi nic, aby zniwelować swe niekorzystne położenie. Zobaczywszy cię z dala, nie przestawi oddziałów frontem do zagrożenia, w starciu natomiast będzie trwał niewzruszenie, czekając, aż przejedziesz po nim od prawa do lewa.

Pod tym względem gra pozostaje o całe lata świetlne w tyle za drugimi Kozakami, gdzie walka pozycyjna została dopracowana. Nie znajdziesz tu także znanego z tamtej gry miernika skuteczności ognia (sam zasięg strzałów jest za to, jak się wydaje, znacznie większy) ani dodatkowych korzyści, jakie daje wykorzystanie systemu dróg. **Nie ulega wątpliwości, że gra jawi się jako dość leciwa, co widać zwłaszcza po grafice i sterowaniu.** Lekko upudrowany silnik Kozaków (tych pierwszych) zawodzi. Oddziały nadal notorycznie „nachodzą na siebie” (można ustawić kilkanaście jednostek w jednym miejscu), nie da rady zaznaczyć grupy wojsk i nakazać im zmiany w szykach (trzeba wydawać polecenie każdemu oddziałowi z osobna).

Oprawa graficzna tej gry nikogo chyba nie zachęci do zakupu. **Wygląd budynków trąci myszką (a niekiedy nawet kotem),** zaś krajobraz jest miejscami szarobury i najwzyczajniej brzydki. To samo można powiedzieć o wodzie i innych efektach. Oprawę ratuje niegorsza muzyka, bardzo melodyjna i wykorzystująca znane motywy z epoki. Czy warto jednak zasiadać do gry tylko po to, by posłuchać kilkusekundowego motywu z „Ballady o Alamo”, albo „When Johnny Comes Marchin’ Home”? To pytanie z gatunku czysto retorycznych...

Zrobili już grę o Kozakach, wojnach napoleońskich, kolonizacji Nowego Świata, nawet Aleksandrze Macedońskim! Ludzie z GSC Game World mają spory rozrzut, jeśli idzie o wybór epok historycznych. Wciąż jednakowoż wykorzystują podobny engine. Tym razem w **samodzielnym dodatku do American Conquest, przedstawiającym epizody z dziewiętnastowiecznych dziejów Stanów Zjednoczonych.** To dość ryzykowne posunięcie, bo czy gra zrobiona na Starym Kontynencie sprostą wymaganiom i zapatrywaniom Amerykanów? A czy wzbudzi entuzjazm europejskich odbiorców, nienawykłych do nucenia ballad o generale Grancie ani o obrońcach Alamo? Z drugiej strony to chyba jedyna gra, w której weźmiesz udział w teksańskiej wojnie o niepodległość.

Pał sześć fabułę. Jak mawiają koneserzy napojów winopodobnych: wszystko jedno jakie, byleby sponiewierało... **Północ-Południe nie należy jednak do gier, które**

Czy wzbudzi entuzjazm europejskich graczy, nienawykłych do nucenia ballad o Alamo i generale Grancie?

Kozacy z Teksasu – wymagania z kosmosu

Podane na pudełku wymagania sprzętowe (procesor minimum 2 GHz, zalecane 3 GHz) to czyste science fiction i stonowczo za wiele jak na silnik Kozaków. Swój drogą to chyba jakiś error – testowałem grę na procku 1.8 GHz i działała całkiem zwawo.

zów znalazła się nawet rzadko spotykana opcja: „otwórz ogień do tłumu walczących, w którym są moi”.

Jako strategia American Conquest: Północ-Południe jest dość nierówny. Uwzględniono co prawda morale, dzięki czemu żołnierze nie walczą do ostatka, a w obliczu klęski rzucają się do ucieczki, ale w nietypowych okolicznościach mechanizm ten zawodzi. Przykładem niech będzie sytuacja, **gdy ostrzeliwujesz z okrętu stojące na brzegu linie wojsk – niebora-**



Nikt się nie spodziewał Katriny tego lata.

Po zdobyciu pucharu Meksyku fiesta trwała do rana!



American Conquest: Północ-Południe

Producent:
GSC Game World

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.americanconquest.com/>

Wymagania: procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

działa zwięziej niż Kozacy II • muzyka • Alamo pomścimy!!! – czyli tematyka

zachodzące na siebie oddziały • grafika • niedogodności sterowania • wtórność • AI

Północ-Południe to nie jest dodatek do American Conquest, ale gra tak się postarzała, że w starciu z nowościami jest bez szans.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

3

OCENA

Officially licensed
by Volkswagen

na engine XR

GTI

RACING



Już w marcu w sklepach

- * Realistyczna fizyka i pełen tuning
- * Wszystkie modele Golfa m.in. Golf I GTI, Golf II G60, Golf IV R32, Golf V GTI,
- * Concept car'y i klasyki VW
- * Wymagający i agresywni przeciwnicy
- * Pełna kariera: race, drag, drift, legal i tryb multiplayer

ZUMAC
tuning

MILLTEK
SPORT

TURBONETICS
TURBOCHARGERS

REMUS
EXHAUST

DIEMER
RACING

brembo

BLSTER

EKAME

KINESIS

FORNITE

VIVISECTOR

DUSZA BESTII

Śluchy o Vivisectorze chodziły już w 2002 roku, ale potem rodzina FPS-ów została zdominowana przez Far Cry i o produkcji rosyjskich programistów nikt już nie pamiętał...

Głose z Action Forms przeczekali trudny okres i wystrzelili z Vivisectorem w najbardziej dogodnym momencie. Oglądając efektowne obrazki z gry, od razu rozgrzałem się na myśl o zderzeniu z nią, ale – jak to zwykle bywa – rzeczywistość ostudziła mój zapal.

Po kilku minutach gry okazało się, że Vivisector daleko odszedł od Far Cry'a i niebezpiecznie zbliżył się do Serious Sama. W wypadku gry z Croteam od razu wiadomo, że siadamy przed monitor w celu bezmyślnego zarzynania wszystkiego, co się rusza. Vivisector zaś przywdział szaty ambitniejszej produkcji, co tym bardziej rozczarowuje.

Wiele etapów skonstruowanych jest dosłownie na tej samej zasadzie co w SS. Kurt Robinson, nasz hero, kumpel po fachu Sama „Serious” Stone’a, żołnierz sił specjalnych, trafia do pozor-

nie spokojnej strefy. Ocieniona, głęboka, cicha dolinka, trawka, drzewka. Robinson podziwia widoki, wacha kwiatki, a tu nagle wokół materializuje się kilkadziesiąt różnych bestii, które natychmiast podejmują szalency atak lub szarżę. Jednocześnie zamykają się wszystkie potencjalne drogi ucieczki, więc rozwiązanie może być tylko jedno: albo bestie, albo Sam... yyy... o, przepraszam – Kurt. No właśnie. Uderzające podobieństwo, nieprawdaz?

Analogii jest więcej. Tak samo zbierasz z ziemi apteczki i amunicję, zaś na plecach dzielnego Kurta znajdzie się miejsce dla pokaznego arsenału pukawek i dział. Nawet dźwięk, gdy Robinson zbiera graty z ziemi, od razu kajarzy się z Serious Samem. I jeszcze te znikające po walce zwłoki wrogów. Człowiek nie może się nimi nawet porządnie nacieszyć! Bez skojarzeń, proszę.

Są na szczęście i różnice. Story w grze, luźno związane z powieścią sci-fi H.G. Wellsa „Wyspa doktora Moreau”, jest rozbudowane, skomplikowane i nawet dość interesujące. Ma tę cechę dobrego scenariusza, że generuje więcej znaków zapytania

niż odpowiedzi. I to do samego końca. Świetnie również, że rozwalanie wrogów, oprócz czystej przyjemności zabijania, ma dodatkowe znaczenie – rozwijasz dzięki temu swoją postać. Wygląda to tak, że za każdego ukatrupionego gagatka Kurt dostaje kilka punktów. Te

To czystej wody rzeźnia, zakamufLOWANA hasłami reklamowymi obiecującymi gruszki na wierzbie.

z kolei możesz przeznaczyć na rozwój jednej z czterech specjalności: szybkości, celności, zdrowia, wytrzymałości. Dzięki nim możesz także poprawić parametry broni.

Pukawek jest masa, na czele z nieśmiertelnymi i nieodłącznymi pistoletami, M16 i strzelbą. Jest i snajperka z lunetą, wyrzutnia rakiet, ckm, granatnik oraz broń przeciwników, energetyczne badziewia, które moim zdaniem spokojnie można było sobie darować. Wszystko to ładnie szatkuje i kroi przeciwników dzięki niezłym modelom uszkodzeń i ran. Szczególnie dobrze widac to przy oprawianiu zwłok (to nie żart), gdzie pierwsze uderzenie noża zrywa płat skóry, drugie obnaga wnętrzności, a trzecie daje już czystą satysfakcję. Za „sekcje zwłok” przyznawany jest punkt ekstra. Więcej punkciaków można dostać



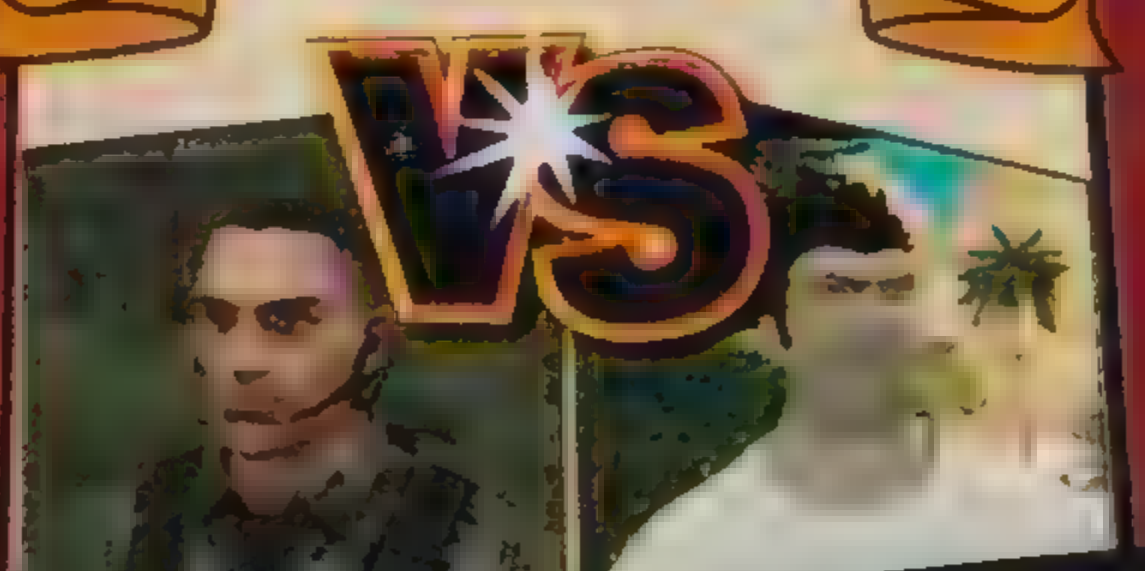
Seria z M16 dosłownie rozbiera przeciwnika z mięsa – niezły efekt.

tez za „szybką śmierć” (ale nie swoją) oraz inne podobne zagrywki.

Przeciwnicy to zwierzęce i częściowo zwierzęce stwory wyhodowane w wojskowym laboratorium na wyspie Soreo (gdzies na Pacyfiku), gdzie toczy się akcja. Inteligencja wrogów rośnie wraz z postępem w grze, bowiem są to coraz lepsze, doskonalsze wersje człoko-zwierząt. W sumie znaczenie ma to zadne, bo i tak chłopaki atakują stylem znanym jako „kupa złego na jednego”.

Vivisector ma momenty całkiem niezłe, niektóre, lepiej zaprojektowane i klimatyczne lokacje, bardziej kombinowane fragmenty gry (gdzie trzeba znaleźć przejście lub uruchomić jakieś urządzenie). Generalnie jednak jest to czystej wody rzeźnia, która zakamufLOWANA zrecznymi hasłami reklamowymi obiecującymi gruszki na wierzbie. Mimo to w grę panów z Action Forms gra się całkiem niezle i z niechęcią odrywałem się od zabawy. Biorąc pod uwagę śmieszna cenę (30 zł), mogę tylko powiedzieć: bierz i się nie zastanawiaj!

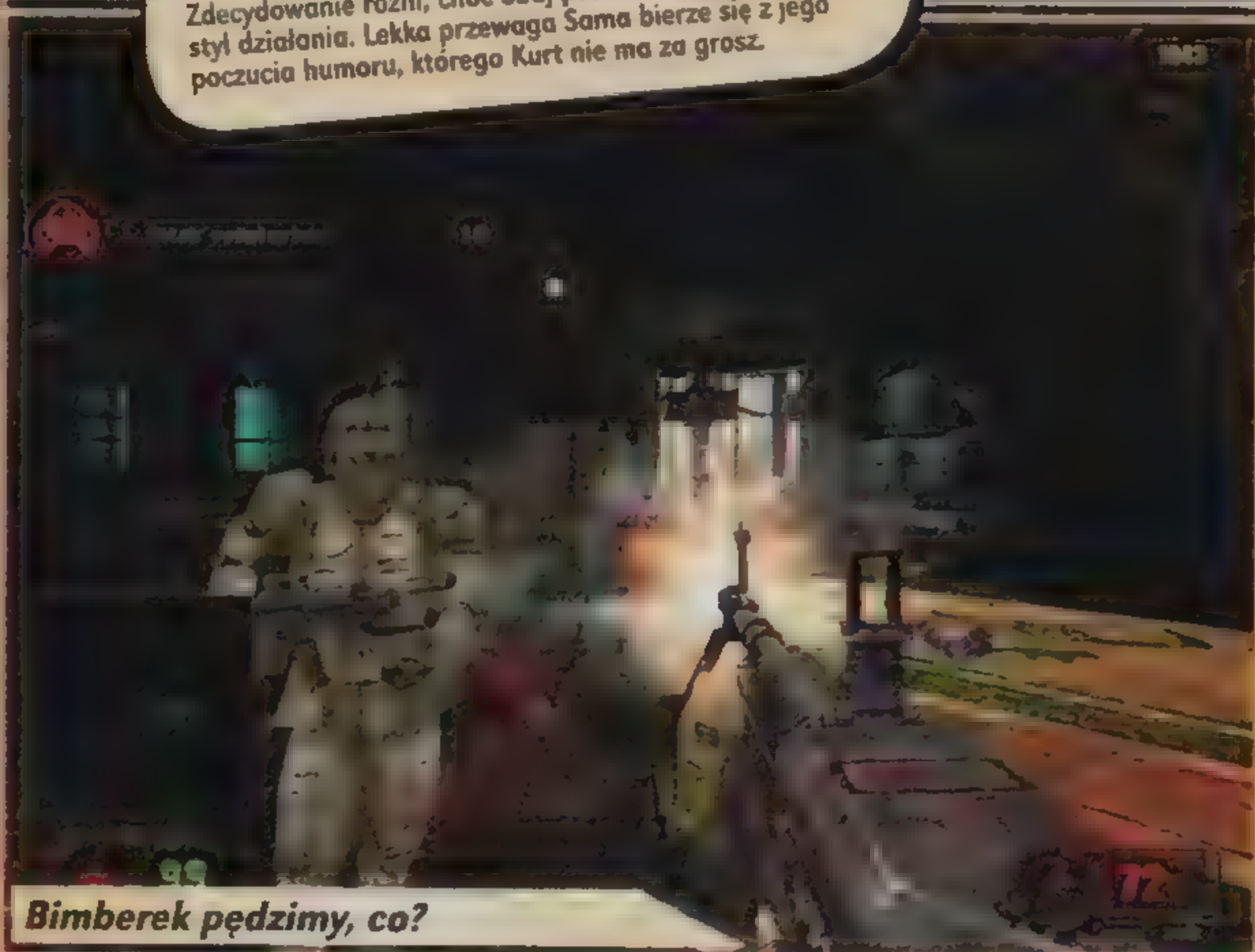
Kto opowie ci lepszy dowcip?



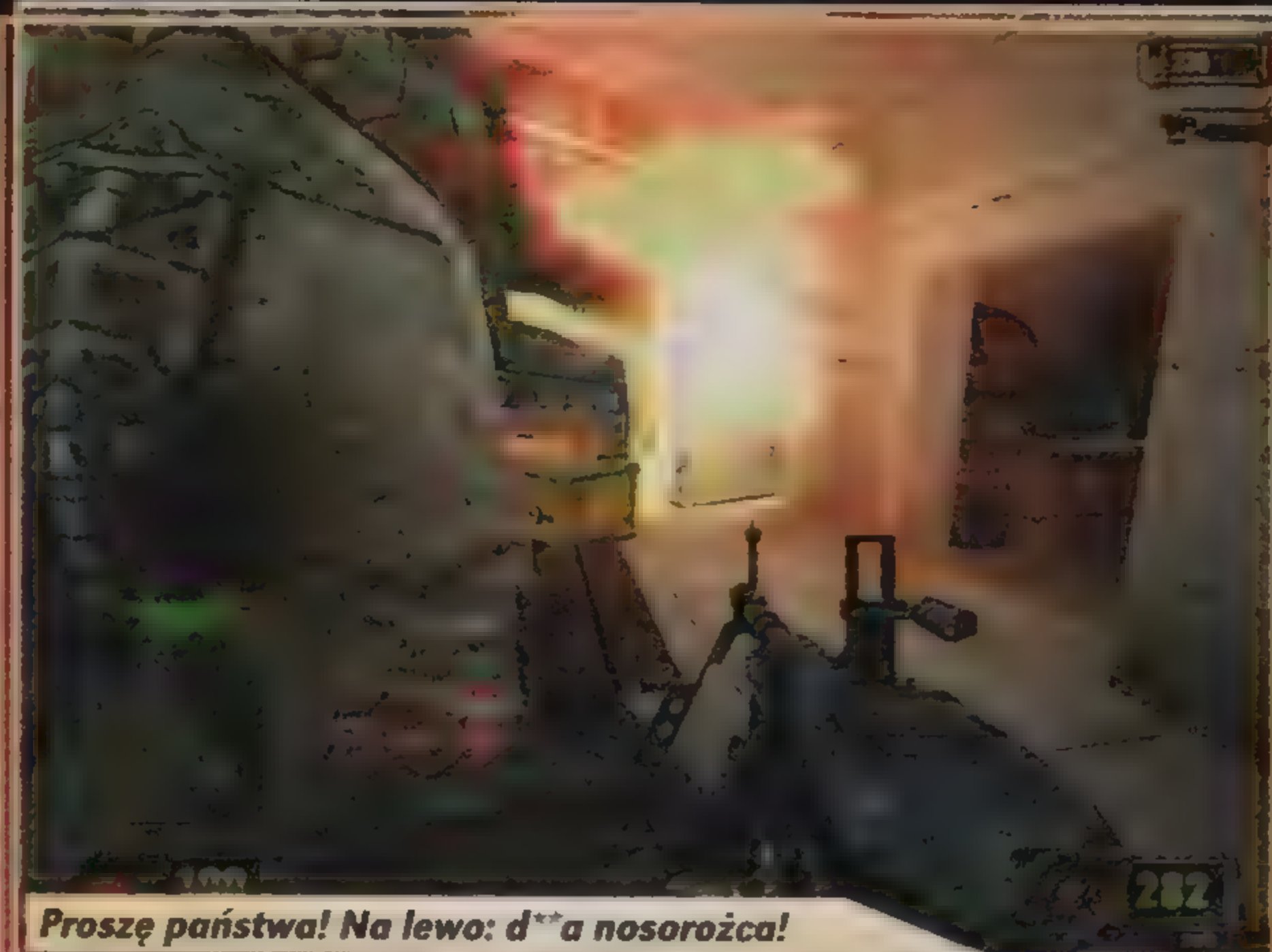
Kurt Robinson

Sam „Serious” Stone

Zdecydowanie różni, choć obaj panowie mają podobny styl działania. Lekka przewaga Sama bierze się z jego poczucia humoru, którego Kurt nie ma za grosz.



Bimberek pędzimy, co?



Proszę państwa! Na lewo: d**a nosorożca!

Vivisector

Producenci:
Action Forms

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.vivisector.com/>

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
długa – 24 rozbudowane poziomy • 16 różnych pukawek • mnóstwo przeciwników • niska cena • wciągający scenariusz

masa bugów i niedoróbek • słabe AI przeciwników • niektóre motywy identyczne jak w Serious Samie • brak multiplayera

Vivisector przekonuje do siebie stopniowo po początkowym zniechęceniu każda kolejna walka daje coraz więcej satysfakcji.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIEK

4



HAMMER & SICKLE

Wszyscy, którzy czekają na HoM&M V, powinni uważnie przyjrzeć się Hammer & Sickle – to w końcu produkcja tego samego studia, ostatnia przed nowymi „hirolsami”.

Po świetnym, osadzonym w realiach II wojny światowej Silent Storm (wraz z dodatkiem Sentinels) Nival Interactive zajął się kolejnym etapem historii. Akcja Hammer & Sickle rozgrywa się na początku 1949 roku, który to okres stanowi najgorętszą (czyli najbardziej mroźną, he, he, he) część zimnej wojny – wyścigu zbrojeń pomiędzy USA a ZSRR. Jak można wywnioskować z tytułu, przyjdzie ci kierować poczynaniami rosyjskiego szpiega. Początkowo zadanie wydaje się proste: nawiązać kontakt z członkiem polskiej bojówki, Wacławem. Jednak w chwili przybycia na miejsce widzisz, jak Wacław wraz ze swoją grupą zostaje rozstrzelany – co oznacza, że twoja misja się mocno skomplikuje.

Zanim jednak do tego dojdzie, musisz określić klasę swojej postaci – a jest

O co w ogóle chodzi?

Zimna wojna

z czego wybierać. Twórcy oddali do dyspozycji 6 specjalizacji, co jest zadowalającą liczbą. Możesz być snajperem, skautem, inżynierem, medykiem, żołnierzem lub grenadierem. Każdy powinien znaleźć tutaj coś dla siebie, a z racji tego, że klasy wymagają indywidualnego podejścia i wypracowania odpowiedniego stylu gry, Hammer & Sickle można przejść kilka razy bez znużenia. Jedyną uwagę mam do poziomu trudności. Na normalu gra staje się diabelnie ciężka, przeciwnicy zaskakują skutecznością, a twoja postać nieporadnością. Bałem się sprawdzać, co się dzieje na hardzie – dla normalnego gracza poziom easy będzie optymalnym rozwiązaniem.

Jeżeli chodzi o sam rozwój postaci, to jest on zrobiony tak, by nie przeszkadzać graczowi w prowadzeniu rozgrywki. Każdy z herośów charakteryzowany jest przy pomocy 3 głównych statystyk – siły, zręczności oraz inteligencji. Owe

cechy mają wpływ na wiele atrybutów niższego rzędu – od umiejętności strzeleckich poczynawszy, a na zdolności wypatrywania (zarówno wroga, jak i pułapek) skończywszy – które w trakcie gry rozwijają się tym szybciej, im częściej z nich korzystasz, podobnie jak było np. w Dungeon Siege.

W grach RPG chodzi głównie o klimat, o to, by świat, w którym rozgrywa się akcja, sprawiał wrażenie realistycznego. Mimo tego, że Hammer & Sickle osadzony jest w rzeczywistości historycznej, to wszystko wydaje się sztuczne. Niektóre z kwestii wypowiedzianych przez bohaterów są chyba dobierane losowo, np. po tym, jak brytyjski żołnierz dostał pociskiem w rękę (wypadła mu przy tym broń), wypalił w kierunku mojej postaci: „Hello, what's this?”. Na szczęście walka prowadzona

W Hammer & Sickle widać różnicę pomiędzy 1 kg a 0,5 kg materiałów wybuchowych.

jest w trybie turowym, bo w przeciwnym razie wrogowie zdążyliby wybić całą moją drużynę, nim doszedłbym do siebie po tekście takiego kalibru. Razi też wyolbrzymienie cech niektórych z NPC-ów – nadmiernie wyluzowanego Fidela, niesamowicie naiwnego Larry'ego oraz cynicznej do bólu Sanders.

Od strony dźwiękowej nie mam H&S nic do zarzucenia. Granaty wybuchają tak jak powinny, a strzał ze strzelby niesiony jest przez miłe dla ucha echo. Same głosy postaci są dobrze dobrane i zachowują charakterystyczny dla danej narodowości akcent. Jedyny wyjątek stanowi tutaj główny bohater, który mimo rosyjskiego pochodze-



nia mówi jak rodowity londyńczyk – a szkoda.

Nowa produkcja Nival Interactive wygląda dobrze – został tutaj wykorzystany zmodyfikowany engine z Silent Storm: Sentinels. Realistyczny model zniszczeń dopełnia obrazu całości. W tej grze widać różnicę pomiędzy 1 kg a 0,5 kg materiałów wybuchowych. Jak to mówią: diabeł tkwi w szczegółach. O ile połowę budynku można uznać za szczegół.

Generalnie Hammer & Sickle nie jest grą złą. Zapewnia dobrą rozrywkę na około 30 godzin, a jeśli dobrze się nad tym zastanowić, to jedyną jej wadą jest to, że nie sprostaa wysokim oczekiwaniom. A przecież nikt nie jest doskonały, prawda?



Hammer & Sickle

Producent: Nival Interactive Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.hammer-sickle.com/>

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

duży arsenał do dyspozycji • satysfakcja z pokonania przeciwnika • można przejść wiele razy

sztuczność • czasami przekłamania w grafice

Dosyć dobra gra osadzona w realiach zimnej wojny. Szkoda tylko, że na papierze wyglądała ładniej.

CELOWALNOŚĆ 3

GRAFIKA 4

ŚWIET 4

3+

Autor: Krzaka



tylko pamiętaj, żeby
mnie wysadzić przy
ambasadzie

Gdyby twoimi głównymi przeciwnikami byli
Sam Fisher i Tobias Reiper, najlepiej żebyś
od razu oszczędził sobie stresu i popełnił
w spokoju samobójstwo.

KAMELEON

W takiej właśnie sytuacji znaleźli się ludzie z **Silver Wish Games**, znani do tej pory tylko ze zręcznościówki lotniczej *Wings of War*. A teraz, **nie bacząc na swój skradankowy brak dorobku, porwali się z Kameleonem na Hitmana i Splinter Cella**. Z takiego pojedynku można oczywiście wyjść tylko na tarczy, tymczasem... Nie, nie zdradzę na razie puenty, bo kto wie, jeszcze gotów byłbyś nie przeczytać tej recenzji do końca?

Sytuacja głównego bohatera w chwili, gdy go poznajesz, nie wygląda najlepiej. Traci on pracę w CIA przez to, że nadmiernie i wbrew zakazom przełożonych wchodzi w sprawę pewnego zabójstwa

sprzed wielu lat. Jednak zamiast, jak przyzwoity bohater czarnych kryminałów, zacząć pić, staczać się i gorzknąć, bynajmniej nie użala się nad sobą, tylko kontynuuje śledztwo na własną rękę. A **możliwości ma spore – wiedza wyniesiona z pracy, umiejętność obsługi wielu ciekawych gadżetów oraz znajomości w Agencji bardzo mu się przydadzą**. Wszak stawka jest nie byle jaka: chodzi o to, kto zabił jego rodziców...

W swojej pierwszej misji trafiasz do Belfastu, co samo w sobie jest już

niebezpieczne. To jednak dopiero początek, więc nie napotkasz żadnego zamachu terrorystycznego, na wstępie poznasz arkana sterowania. Śledzisz więc pewnego gościa, pozostając cały czas w ukryciu. Jeśli wzbudzisz jego podejrzenia, będzie po



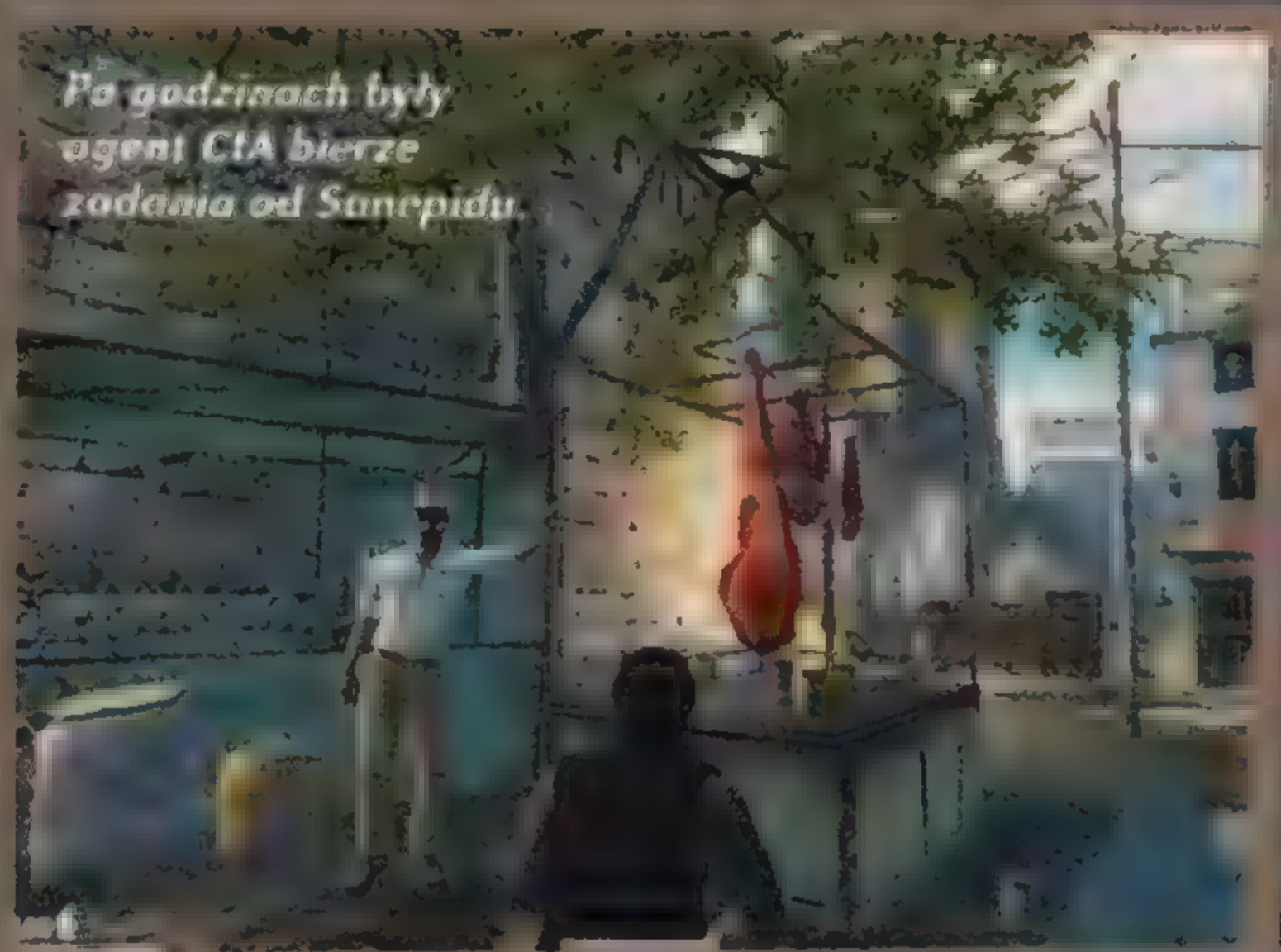
sprawie. Szybko więc **musisz się nauczyć, by niczym skandynawski turysta w Kairze przeskakiwać z jednego zacienionego miejsca na drugie** i pozostawać w nich możliwie długo.

Przez cały czas gry na dole ekranu będziesz widział pasek, który wskazuje, jak dobrze jesteś widoczny. W pełnym słońcu widać cię z bardzo dużej odległości (choć ty masz lepszy wzrok niż jakikolwiek strażnik, gdyż przeciwników mimo wszystko widzisz wcześniej niż oni ciebie), za to jeśli przycupniesz gdzieś w cieniu, sytuacja wygląda momentami wręcz zabawnie. Wygląda na to, że **zwykły krzaczek w Kameleonie rzuca cień tak intensywny, że dzięki niemu pozostajesz niewidoczny nawet dla skierowanego w twoją stronę strażnika, stojącego trzy-cztery metry obok!** Poza tym wrogowie są głusi, więc nie usłyszą twoich kroków, gdy do nich się w niecnym zamiarach zbliżysz od tyłu.

To oczywiście uproszczenia, które można zrozumieć i do których można się przyzwyczaić. O ile więc **nad odrealnieniem zabawy można by przejść do porządku dziennego, to już nie do wybaczenia jest całkowita liniowość gry**. Momentami bardzo dosadnie Kameleon daje znać, że chcesz postąpić wbrew intencjom scenarzysty.



Myslisz, że ten drugi
nie zareaguje, jak
sprzątnę mu kumpla?



Po godzinach były
agent CIA bierze
rodzina od Sanepidu.



Prezydent VI Iranu?

Agent jest tak dobrym kameleonem, że nawet dopasował się kolorystycznie do tła w recenzji!

Kolejne pudło Cenegi

Nie zdziw się więc, że napotkasz na swojej drodze niewidzialne ściany. I to nie w miejscach, w które nie ma sensu iść – przeciwnie, choć czasem jakaś droga wydaje się lepsza, nie sposób nią przejść.

Skoro już się wziąłem za narzekanie, to muszę dodać, że powyższe wady nie- co dziwnie się komponują ze stylem grafiki, jaki prezentowany jest w Kameleo- nie. Choć **lokacje są porożrzucane po całym świecie i dość zróżnicowane kolorystycznie i architekto- nicznie**, sztuczność jest wszędzie wy- raźna. Do końca nie wiem, czym to jest spowodowane. Jest wiele gier, w których

w lokacjach nic się nie rusza, jednak w Kameleonie momentami mi to nieco przeszkadzało. Choć oczywiście zdarza- ły się też chwile, kiedy ze względu na napięcie i akcję zapomniałem nie tylko o wadach, ale i o całym świecie.

Nieczęsto w grach spotyka się naprawdę przemyślaną i ciekawą fabułę. W bardzo wielu przypadkach scenki przerywniko- we i dialogi traktowałem jako dopust boży, który najchętniej byłbym przeklikał. Tymczasem w Kameleonie było zgoła ina- czej. **Naprawdę wkręciłem się w in- trygę szpiegowską snutą przez scenarzystów.** Może przesadą by było porównanie jej do fabuł Fredericka

niesz, próbujesz jeszcze raz, tym razem się udaje itd. Trochę krwi napsuć mogą też etapy na czas, na szczęście nie są one nazbyt częste.

Oczywiście jako były agent CIA nie jesteś zmuszony do uskuteczniania metody prób i błędów przez cały czas. Zawsze z pomo- cą oczywiście przyjdzie ci mapa, a także kilka niezbędnych gadżetów. Pomijając 11 rodzajów broni (pistolety zwykłe, z tł- mikami, karabiny maszynowe, snajperki itp.), **używać będziesz mógł również sprzętu mniej typowego. Już na początku dowiesz się, jak korzy- stać z mikrofonu kierunkowego oraz kamery szpiegowskiej.** Ta ostat-

Zdarzały się chwile, kiedy ze względu na napięcie i akcję zapomniałem nie tylko o wadach gry, ale i o całym świecie.

Forsytha (autora m.in. „Dnia Szakala”), ale i tak trzyma w napięciu i zaskakuje zwrotami akcji.

Jednak nawet pomijając fabułę, nie ma w grze wielu momentów, które pozwoliły- by ci choć przez chwilę się ponudzić. Nie ma tu też wielu przestojów, w których nie wiesz, co po- cząć. **Struktura etapów jest tak liniowa, że zwy- kle istnieje tylko jedna możliwość wykonania konkretnego zadania.** Np. na początku musisz się zakraść z boku pomieszcze- nia i wykończyć strażnika, któ- remu wszedłbyś pod celownik w momencie, w którym wy- kańczałbyś innego, tym ra- zem od frontu. Często więc gra wygląda tak: zaczynasz wykonywać misję, robiąc co kilka sekund quicksave'y, gi-

nia pozwala zajrzeć za drzwi bez ich ot- wierania. Naturalnie tylko te, które auto- rzy pozwolą ci otworzyć. Poza tym do dys- pozycji masz jeszcze paralizator (zamiast komuś skrócić kark, możesz go tylko unie- szkodzić do czasu, aż ktoś go znajdzie), lornetki, miniaturową kuszę, noktowizor, granaty i kilka innych.

Z racji na nieoszałamiającą grafikę Ka- meleon również nie straszy wymaga- niami sprzętowymi. Działa całkiem rześko nawet na kilkuletnich kompach, choć uprzedzam, że pewne kłopoty techniczne mogą się przydarzyć. **Np. na moim domowym komputerze gra noto- rycznie zawieszała cały komputer podczas niektórych ładowań, na co pomagał niestety tylko „twar- dy” restart.** Takich problemów już nie miałem na kompie w redakcji, więc mo- że to był po prostu taki mój pech. Jeśli u ciebie się to nie przytrafi, śmiało dodaj do oceny dużego plusa.

Na nic zda się skradanie, gdy Czerwone Oko patrzy.

Działanie paralizatora jest czasem zaskakujące.

Czas wreszcie odpowiedzieć na funda- mentalne pytanie: czy Kameleon może stanąć w szranki z Reiperem i Fisherem. Nie ma co ukrywać – jest on „zaledwie” ich bardzo pojętnym uczniem. **Skupia w sobie wiele elementów, które lubię w skradankach, jednak do ścisłej czołówki wciąż mu nie- co brakuje.** Tym niemniej gorąco za- chęcam do kupna gry, zwłaszcza że dys- trybutor ustalił jej cenę na niecałe 30 zło- tych. Tak niewielkie pieniądze za pudełko z dobrze wykonaną, wciągają- cą grą to naprawdę niezły układ. Gdy- bym nie dostał jej za darmo, na pewno bym ją kupił (recenzent to ma klawe ży- cie, co?).

* Pudełko z grą co prawda głosi, że Kameleon jest „grą twórców Mafii i serii Hidden & Dange- rous”, jednak z prawdą ma to niewiele wspólnego. Silver Wish Games jest tylko częścią czeskie- go Illusion Softworks, które to faktycznie wypu- ściło te tytuły. Równie dobrze ja mogę mówić, że jestem autorem czasopisma Twój Styl – bo wydaje je to samo wydawnictwo co Clicka.

Kameleon

Producent: Silver Wish Games

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.cenega.pl/>

Multiplayer: nie

Cena: 29 90

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

dobra gra za świetną cenę • ciekawa opowieść • dużo gadżetów • dalekie podróże... • dobre spolszczenie

całkowicie liniowa • do Sama Fishera nie podskoczy • grafika

Wciągająca fabuła, wartka akcja i sporo doza grywalności. Lekko obniżona przez liniowość i awaryjność Polecam.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4

OCENA

Autor: Teutates

20 lat temu Paul de Raque, rycerz Zakonu Świątyni, pokonał Lorda Bishopa i zamknął wrota piekielne. Uwolnił też Adelę – kobietę o niespotykanych mocach. To było tylko preludium do kolejnego koszmaru...

Co się przejmujesz, na czerwonym wdzianku plamy nie będzie widać...

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Okazuje się, że kontrolę nad Adelą przejął jeden z piekielnych demonów. Siedząc w jej ciele, wyruszył na poszukiwanie trzech magicznych artefaktów, dzięki którym można będzie otworzyć wrota prowadzące do wymiaru sił zła. Paul de Raque musi więc wyprzedzić pana piekielnych zastępów i zdobyć bezcenne artefakty, zanim wpadną w niepowołane pazurki. W ten sposób połączono historię z Knights of the Temple: Infernal Crusade z drugą odsłoną gry o Rycerzach Zakonu Świątyni. Nie zdziwiłbym się jednak, gdyby okazało się, że nie pamiętasz Infernal Crusade – gra ta przeszła właściwie bez echa.

Czy Knights of the Temple II poradzi sobie lepiej? Tym razem za gierkę o walecznym Paulu de Raque zabrali się goście z Cauldron, czyli zupełnie inna ekipa. Słowacy mają na koncie kilka mocnych tytułów, na czele z Battle Isle: The Andosia War, ostatnio zaś stworzyli Conan: The Dark Axe, której engine wykorzystano w Knights of the Temple II.

Wspólne cechy obu gier wylażą w czasie rozgrywki jak dżdżownice z ziemi po deszczu. Ot, choćby system walki – sprawdzony, choć niestety nie nowatorski. Jego podstawą są dwa solidne machnięcia (broń jest różna: buzdygany, miecze, topory itd.) oraz jeden blok. By zwiększyć umiejętności rycerza, musisz kupować kolejne mordercze techniki (za punkty doświadczenia). Wszystkich jest nieco ponad tuzin, każdą z nich można jeszcze czterokrotnie ulepszać (w sumie pięć poziomów).

Twój rycerz posiada jeszcze siedem zdolności (np. Sanctus – magiczna tarcza, Curatio – czar leczący). Podczas leczenia Paul de Raque unosi się na chwilę w powietrze i rozkrzyżowuje grabki – efektowne, ale zbędne. Takich fajerwerków jest zresztą więcej. Bardzo ładnie, niczym w Prince of Persia, wygląda machnięcie mieczem lub toporem – pozostawia ślad w powietrzu.

Z kolei uderzony wróg jakby „tryska” czerwonym światłem, które jednak bardziej przypomina mi miganie ozdób choinkowych niż krew. Brak mi jednak w Knights of the Temple II – za przeproszeniem – rżnięcia na miarę Die by the Sword, gdzie delikwenci tracili ręce, nogi, a nieraz i głowy. To była prawdziwa rąbana, której w grze Słowaków nie uświadczylem.

Jeśli chcesz grać i jednocześnie śledzić dziennik w TVP1 lub gawędzić z kolegą, KotT II nada się znakomicie.

Rozpoczynając grę, masz zaznaczone na mapie trzy miejsca: port Ylgar, miasta Sirmium i Yusra. Możesz rzucić się w wir przygody w dowolnym z nich, możesz też

do nich powracać, bo **zadań dodatkowych jest aż 20**. Łączą się one luźno z głównym wątkiem, a warto je realizować, bo są za to cenne nagrody. Oczywiście stopniowo odsłaniasz nowe miejsca na mapie, spotykasz kolejne postacie, a scenariusz gry idzie do przodu. Niestety fabuła jest dość sztampowa i raczej nie stanowi mocnej strony gry.

Napotykanii bohaterowie to nie tylko uzbrojeni i niebezpieczni gagatkiwie nastający na życie de Raque'a. Zdarzają się też kupcy, nadobne niewiasty, parobkowie i inszy ludek. Z niektórymi z nich możesz uciąć pogawędkę, a w zależności od tego, jak poprowadzisz rozmowę, uzyskasz lub nie cenne informacje (ale jak się raz nie uda, możesz próbować do skutku).

O grafice napiszę tylko, że jest. Na obrazkach wygląda olśniewająco, ale na żywo już nie jest tak dobrze. Wszystko jest kanciaste, mało szczegółowe, jakby przedpotopowe. Naprawdę można poczuć się jak w średniowieczu, tyle że... w średniowieczu technologii graficznej. Efekty specjalne w postaci światełek, ognia i dymków niewiele tutaj pomagają.

Knights of the Temple II udało mi się skończyć w niecałe 10 godzin (na środkowym z trzech poziomów trudności).

Specjalnie się nie napinałem, nieszczerze też ekscytowałem. Gra spłynęła po mnie jak majowy deszcz. Został tylko żal, że było tak nijako. Jeśli chcesz grać i jednocześnie śledzić dziennik w telewizji lub gawędzić z kolegą, KotT II nada się znakomicie...



Knights of the Temple II

Producenci:
Cauldron Ltd.

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.cenega.pl/>

cenę
99,90

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

dużo rodzajów broni • średniowieczne klimaty
• możliwość rozwijania postaci • niezła muzyka

słabe AI • słaba fabuła • za krótka • przeciętny
wygląd • dyskusyjna satysfakcja z walki

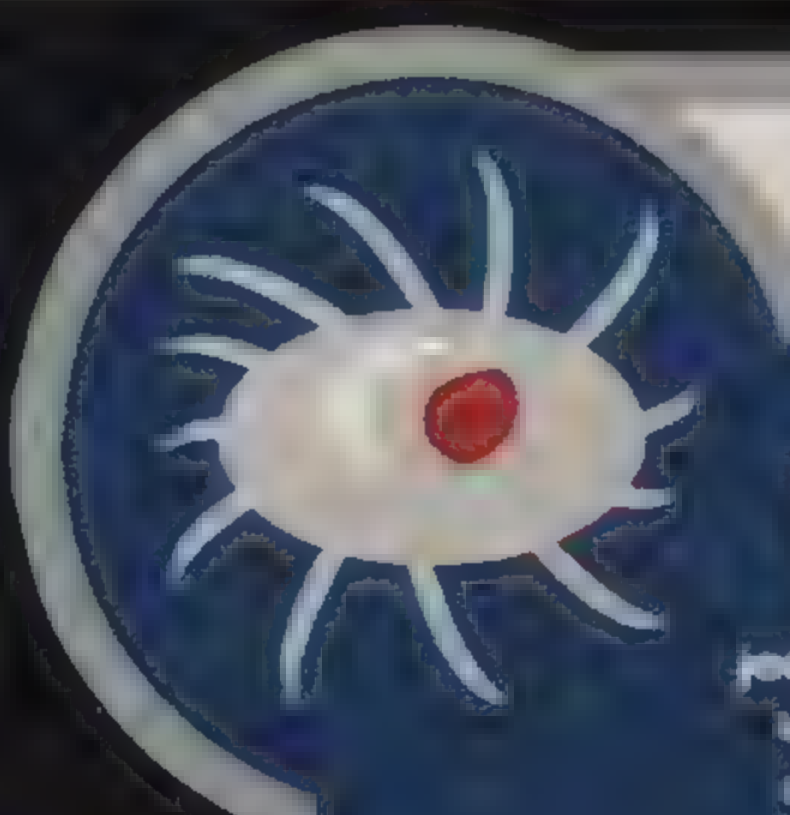
Wiadra na głowie i metalowa puszka okrywająca tułów to za mało, by poczuć się jak średniowieczny rehyt.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

3+



WALENTYNKOWE HITTAPETY >>>

Dziewczyny są do bani? Jasne, ale to wersja dla kolegów! A tej jednej, jedynej, fajnej, najfajniejszej, wyślij super Walentynkę anonimowo albo idź na całość i podpisz się!

SMS na 74401 o treści: **KLICK** i kliknij w link

Pasek, to zostanie między nami, kumpie się nie dowiedzą!



HITTAPETY >>>



74704 Click. (numerek tapetki)

HITDZWONKI >>>



Słuchaj dzwonki polifonicznej:

SMS na 74401 o treści:

Dzwonki polifoniczne na Nokię:

SMS na 74401 o treści:

Dzwonki monofoniczne:

SMS na 74401 o treści:

Chcesz w sobie być wyjątkiem?

Zatłoczony na swojej komórce?

Dzwonki w wersji True Tone:

SMS na 74401 o treści:

POLI TRUE

1141 1150

1149 1150

1149 1150

1029 1030

1241 1242

1265 1266

74135

1109 1110

1457 1458

POLI TRUE

410053

410054

410055

410056

410057

410058

410059

410060

410061

POLI TRUE

410062

410063

410064

410065

410066

410067

410068

410069

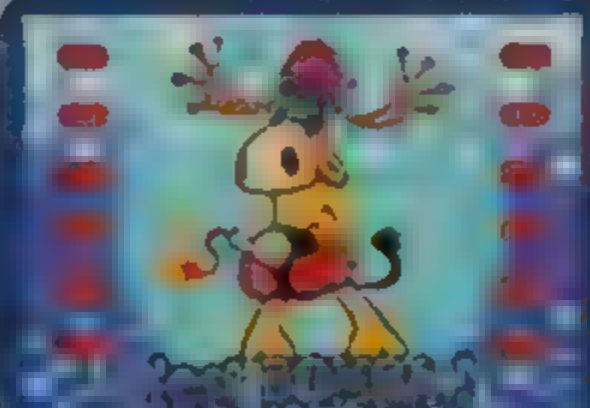
410070



kod 558

Call of Duty 2 to kontynuacja poprzedniej gry o tym samym tytule. Już w tej chwili uznawana jest za najlepszą grę mobilną 2006 roku. Teraz ponownie wezmiesz udział w morderczych zmaganiach II WS na frontach od Stalingradu, po krwawe wybrzeże Normandii.

HITANIMACJE >>>



5206



5208



5209



5211



5215



5214



5213



5212

Łasie to hicior sezon! Bzyknij super animacje na swoją komórkę. SMS na 7500 o treści: **BZYK**, po kropce wpisz numer 1-9. Chcesz bzyknąć komus prezent? Po numerku wpisz nr komórki tej osoby, np. BZYK.9190.601XXXXX. Chcesz więcej Łasie? Wyślij SMS na 7260 o treści: **Bzyknij więcej!**

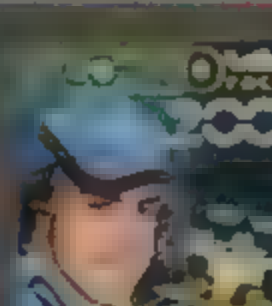
HITJAVAGRY >>>



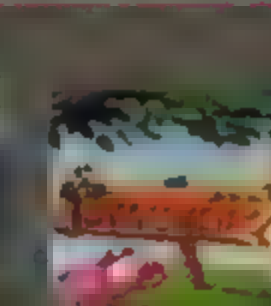
559



557



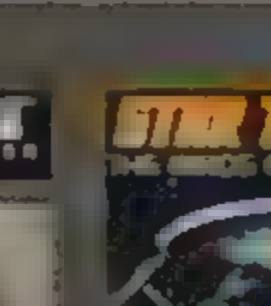
555



554



540



536



528



526

Koszt wysłania SMS-a na nr 7235 - 2 zł (2,44 z VAT), na nr 7335 - 3 zł (3,66 z VAT), na 7460 - 4 zł (4,88 z VAT), na 7560 - 5 zł (6,1 z VAT), na 7660 - 6 zł (7,32 z VAT), na 7960 - 9 zł (10,98 z VAT), połączenie z numerem 0-700-7xxxxx - 4 zł/minuta (4,88 z VAT) Legia Polska

Reklamacje: reklamacja@mini.pl, telefonicznie w dni robocze od 9:00 do 17:00 - +22 583 3752

Aby pobrać gry, tapety, animacje lub dzwonki poli Twój telefon musi mieć poprawnie skonfigurowaną usługę GPRS. W razie problemów skontaktuj się z BOK Operatora.

neuro hunter

Deus Ex pozostawił po sobie trwały ślad. Wiele gier było inspirowanych produkcją Warrena Spectora. Czas na kolejną z nich...

Czym tak właściwie jest Neuro Hunter? Sami twórcy nie ukrywają, że wzorowali się zarówno na Deus Ex, jak i System Shock 2 oraz... Gothic. Jednak to nie wszystko – inspiracją dla nich był również „MacGyver” oraz „Matrix”. Takie połączenie brzmi bardzo ciekawie. Szkoda tylko, że jego potencjał nie został w pełni wykorzystany...

Od strony fabularnej NH prezentuje się całkiem dobrze – cyberpunkowa przyszłość sprzyja budowaniu klimatu. W grze wcielisz się w Huntera – eksperta w dziedzinie komputerów i hackowania. Dostaje on specjalne zadanie od Korporacji, jednak nie wszystko idzie tak jak powinno. W wyniku eksplozji trafia do podziemnego świata – skrzętnie ukrywanego przed mieszkańcami powierzchni. Nietrudno się domyślić, że **twoim głównym zadaniem będzie wyciągnięcie Huntera z tego bagna.**

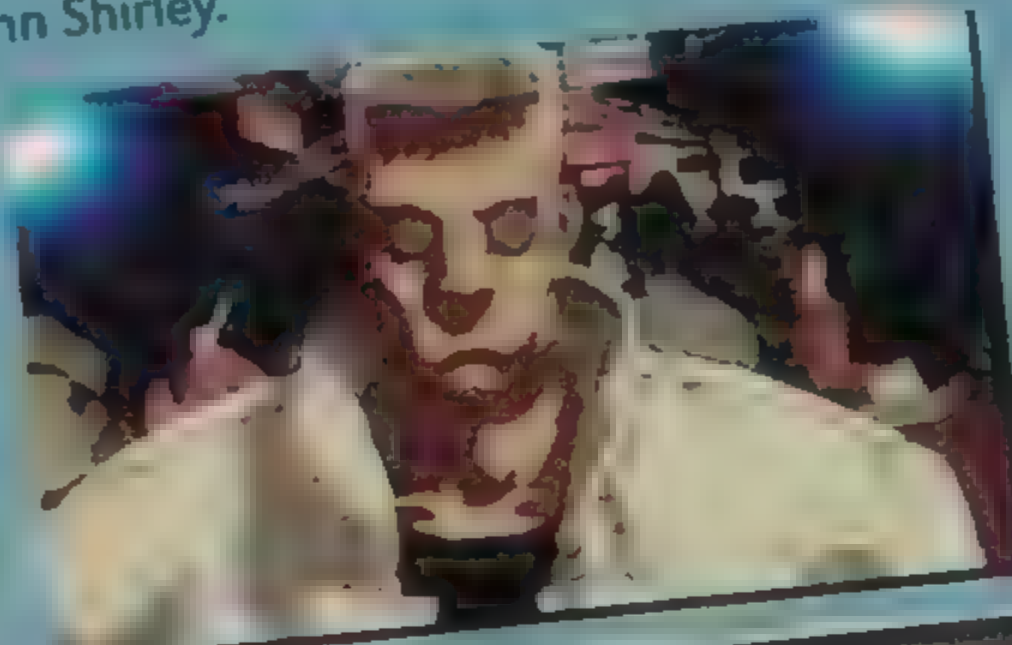
Sam sobie z tym nie poradzisz – będziesz potrzebował pomocy mieszkańców podziemi. Od nich dostajesz poszczególne zadania oraz informacje o zasadach panujących w „undergroundzie”. Jednak żeby nie było tak ładnie, to właśnie przy interakcji z NPC-ami znalazłem pierwszy błąd. Na każde twoje „nielegalne” zachowanie (czyt. próba zabicia rozmówcy bądź podprowadzenia przedmiotu z jego skle-

pu) odpowiadają jedną kwestią: „Don't you ever do that again” – bez żadnej zdecydowanej reakcji! W związku z tym **możesz zabrać sklepikarzowi cały towar, a później legalnie mu go sprzedać...**

Tak jak w Deus Ex, w czasie rozgrywki znajdziesz mnóstwo przedmiotów. **Praktycznie w każdym pomieszczeniu znajduje się coś, co możesz podnieść.** Czasami będzie to żarzewia żelazna płyta, a czasami grzyb służący do produkcji popularnego w podziemiach alkoholu. Ze znajduwanymi przedmiotami wiąże się element „MacGyverowski” w grze. Każdy dobrze wie, co MacGyver robił najlepiej – z mało użytecznych przedmiotów konstruował przydatne gadżety. W NH również możesz

Cyberpunk?

Cyberpunk to szczególnie gatunek science fiction, skupiony na komputerach i technologiach informatycznych. Często też przedstawia wizję słabego i skłóconego społeczeństwa. Czołowymi twórcami z nurtu cyberpunka są tacy ludzie jak William Gibson, Bruce Sterling oraz John Shirley.



cji dialogowych. Zdobyte punkty używasz do zwiększania umiejętności. W zależności od tego, jakie talenty będziesz rozwijał, inaczej będzie przebiegać rozgrywka. **Możesz stać się odpowiednikiem Rambo bądź wybrać mniej „fizjologiczny” wariant i rozwijać**

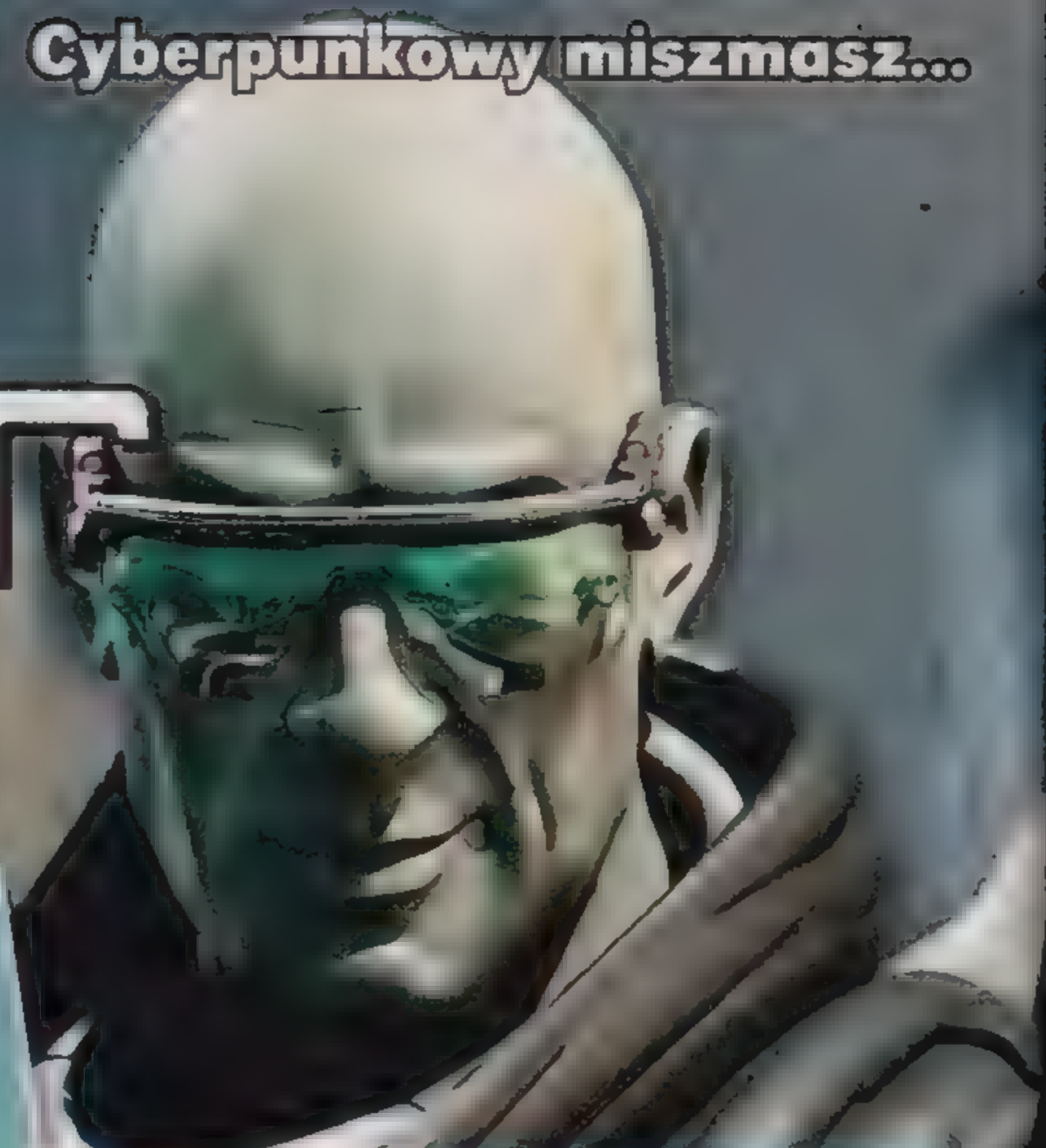
Twórcy gry wzorowali się na Deus Ex, System Shock 2 oraz... serialu o MacGyverze. Brzmi ciekawie, ale potencjał nie został w pełni wykorzystany.

zabawić się w małego technika, jednak potrzebujesz do tego odpowiednich instrukcji (znajdujesz je w czasie eksplorowania świata). O wiele ciekawsze byłoby dowolne łączenie elementów i samodzielne poszukiwanie odpowiednich kombinacji.

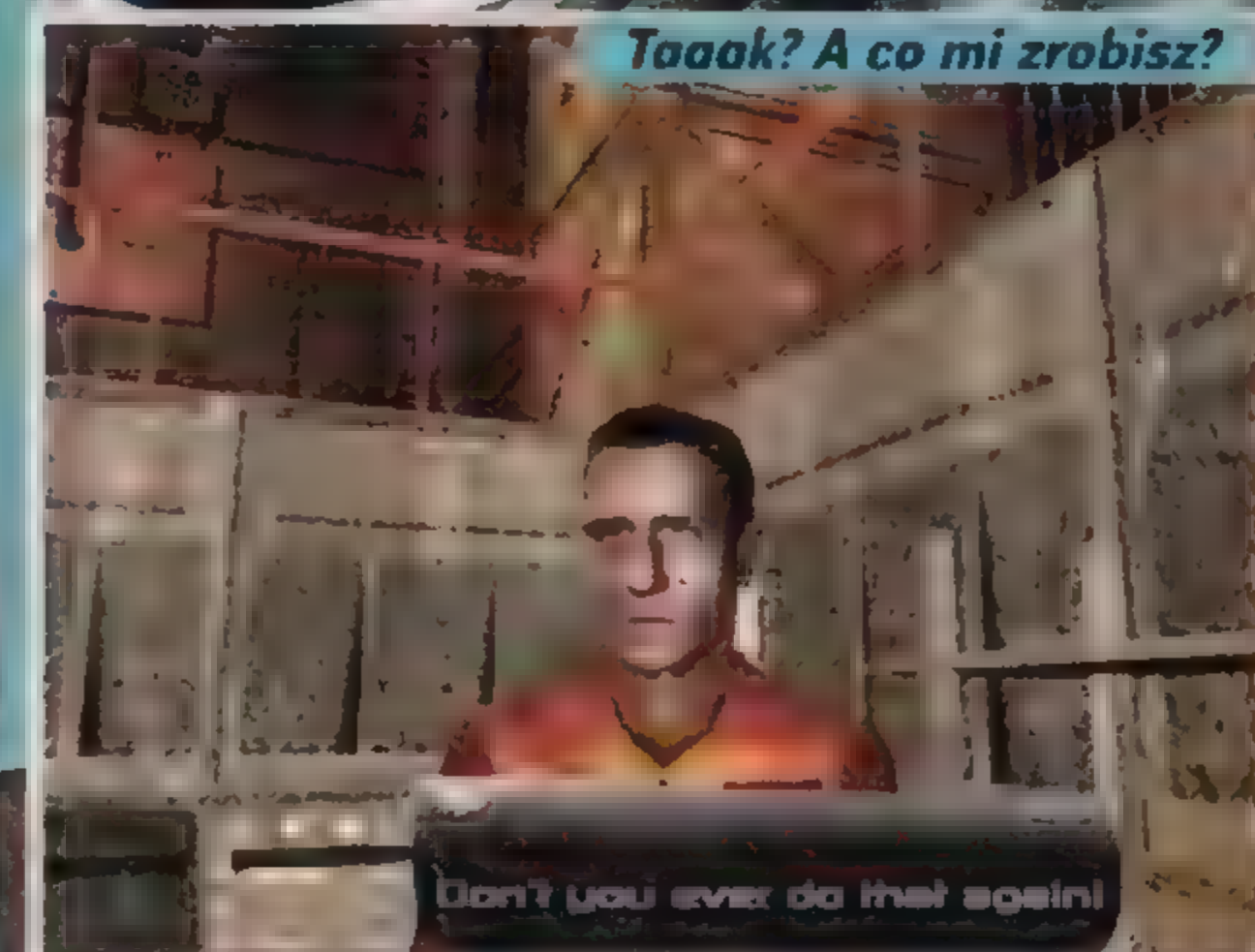
Czym byłaby gra RPG bez możliwości rozwoju postaci? W NH użyteczne punkty doświadczenia dostajesz za zabijanie „tych złych” oraz wykonywanie misji. Większość z nich to typowe „przyniesienie-pozamiataj”, niektóre sprowadzają się do właściwego wybierania op-

się w kierunku infomacyjno-złodziejskim. Nic też nie stoi na przeszkodzie stworzeniu „wyśrodkowanej” postaci, chociaż takie rozwiązanie jest w ostateczności najmniej efektywne.

Graficznie NH reprezentuje średni poziom. Otoczenie, poprzez zastosowanie „mrocznych” kolorów, utrzymuje odpowiedni klimat. **Postacie przeciwników oraz NPC-ów są modelowane ładnie, z dbałością o szczegóły** – ich animacji również nie mam nic do zarzucenia. Większe zgrzyty można napotkać w sferze dźwiękowej. O ile głosy



Taaaak? A co mi zrobisz?



Don't you ever do that again!



Nawet w przyszłości wizyta u dentysty to nic miłego.

aktorów nawet przypadły mi do gustu, to odgłosy, którymi racza! nas twórcy, wołają o pomstę do nieba! Jak powinien brzmieć zamach sztyltem? Jak świst, prawda? Tymczasem w Neuro Hunterze brzmi to bardziej jak odgłos spuszczenia wody. I to odegrany od tyłu...

Neuro Hunter nie jest złą produkcją. Gra się przyjemnie, jest przy tym dużo całkiem niezłej rozrywki. Eksplorowanie kolejnych pomieszczeń, eliminacja wrogów oraz unikanie i łamanie zabezpieczeń – to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Szkoda tylko, że momentami NH jest niedopracowany – z kilkoma patchami gra może dużo zyskać...

Hmm. Co robisz dziś wieczorem?



Gazurka, nawóz, amunicja – ile to przedmiotów można znaleźć w pobliskim ogródku.

Neuro Hunter

Producent: Deep Silver Dystrybutor PL: TopWare

<http://www.neurohunter.com/>

Multiplayer: nie

Gatunek: RPG FPS

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

całkiem wciągająca fabuła • zabawa w MacGyvera

dźwięki! • w wielu miejscach widać, że gra jest po prostu niedopracowana

Gra wygląda ciekawie w założeniach. Szkoda tylko, że w praktyce została niedopracowana. Mogł być z tego nieoczekiwany hit.

GRYwalność

GRAFIKA 3

DZWIĘK 2

3

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ



JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ SŁAGNĄĆ NA SWOJ TELEFON. WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

WAP.WAPSTER.PL

WWW.WAPSTER.PL

GRY JAVA NR 7928

TERAZ TEŻ NA LG, SHARP I INNE! WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!



LEGENDA: N - NOKIA, S - SIEMENS, SE - SONY ERICSSON, M - MOTOROLA, SAM - SAMSUNG, SAG - SAGEM, LG - LG, A - ALCATEL, SH - SHARP, P - PANASONIC
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPewnij się, że gra zadziała na Twoim telefonie. WEJDŹ W PRZEGŁADARKE WAP W TELEFONIE WPISZ ADRES WAP.JAVA.WAPSTER.PL POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1 22 PLN z VAT), A W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1335JL4) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928. A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV97JL4) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV97JL4)

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B776000JL4). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B776000JL4)

DZWONKI

2 baiki
 A Wszystko To Bo Ciebie Kocham
 Ai No Corrida
 All About Us
 Ass Up
 Chce tu zostać
 Czy Ktoś Widział Dziubę
 Dla mnie masz staję (Trzeci Wymiar)
 Don't Cha
 Film: Rocky III: Eye Of The Tiger
 Hung Up
 Kiatka (PC Park)
 Koiyanka (Sumpuastic)
 Kto Dogoni Psa (Mexico)
 Moja panielka (Lerek)
 MTV Robal
 Poccom Dance
 Push the button
 Sasadka i Topies
 Senai: Kryminai
 Senai: Z Archiwum X
 Stokwito
 Stracitas cnote
 Trebles (MBrother)
 W Dyskotekę (Mega Dance)
 Wygnam Smiało Ciało
 Znak Pokoju
 Believe Me
 Bezcias
 Big City Life
 Da Mi Te Noc
 Das Boot
 Dava; Dava;
 Durch den Monsun
 Explode
 Exporation Of Space
 Exposion
 Firm Mission Impossible
 Film Terminator
 Freestyler
 Gegen Meinen Willen
 Hey Boy (Get Your Ass Up)
 Highway to Hell
 Ich Bin Nicht Ich
 Kylie
 La Camisa Negra
 Leb Die Sekunde
 Liga Mistrzów
 Mimo wszystko
 Mocherowe Berety
 Schrei
 Still Dre
 Uhn tss uhn tss uhn tss
 When I'm Gone
 X Y Z

POLI7428

PT2679298JL4
 PT658341JL4
 PT2599302JL4
 PT2533133JL4
 PT2502018JL4
 PT1398286JL4
 PT2293502JL4
 PT1547158JL4
 PT2501232JL4
 PT1149683JL4
 PT2628030JL4
 PT1676391JL4
 PT1472506JL4
 PT2248679JL4
 PT2410468JL4
 PT1370510JL4
 PT2429794JL4
 PT2599304JL4
 PT1598087JL4
 PT2576443JL4
 PT6589894JL4
 PT2665256JL4
 PT1643925JL4
 PT1892626JL4
 PT2276435JL4
 PT2410472JL4
 PT2416023JL4
 PT2729114JL4
 PT2679288JL4
 PT2599307JL4
 PT657650JL4
 PT1026869JL4
 PT1824895JL4
 PT2571831JL4
 PT1299944JL4
 PT1140857JL4
 PT2515380JL4
 PT7752942JL4
 PT663476JL4
 PT671713JL4
 PT2729123JL4
 PT2687036JL4
 PT1694531JL4
 PT2705947JL4
 PT2679272JL4
 PT2514767JL4
 PT2646670JL4
 PT2003325JL4
 PT2703956JL4
 PT2707938JL4
 PT2705950JL4
 PT887603JL4
 PT2679293JL4
 PT2687038JL4
 PT2705957JL4

MONO7228

T2679320JL4
 T389387JL4
 T2599320JL4
 T2540311JL4
 T2502065JL4
 T2398286JL4
 T2293502JL4
 T1547158JL4
 T2501232JL4
 T1149683JL4
 T2628030JL4
 T1676391JL4
 T1472506JL4
 T2248679JL4
 T2410468JL4
 T1370510JL4
 T2429794JL4
 T2599304JL4
 T1598087JL4
 T2576443JL4
 T400200JL4
 T2665256JL4
 T1643925JL4
 T1892626JL4
 T2276435JL4
 T2410472JL4
 T2416045JL4
 T2729114JL4
 T2679326JL4
 T2599329JL4
 T10542JL4
 T2088519JL4
 T1835514JL4
 T257186JL4
 T1299180JL4
 T645760JL4
 T2514874JL4
 T668068JL4
 T582744JL4
 T523506JL4
 T2729124JL4
 T2687059JL4
 T607469JL4
 T2705960JL4
 T2679329JL4
 T2514799JL4
 T2646669JL4
 T2006490JL4
 T2703956JL4
 T2707938JL4
 T2705950JL4
 T2705959JL4
 T852100JL4
 T2679338JL4
 T2687061JL4
 T2705958JL4

REAL7428

RM2730343JL4
 RM2629508JL4
 RM2587980JL4
 RM2599740JL4
 RM2587857JL4
 RM2559684JL4
 RM2559689JL4
 RM1547164JL4
 RM2502067JL4
 RM2730343JL4
 RM2587977JL4
 RM1547164JL4
 RM1472510JL4
 RM2248675JL4
 RM2410470JL4
 RM1370507JL4
 RM2709608JL4
 RM2589726JL4
 RM2293624JL4
 RM2704458JL4
 RM2659703JL4
 RM2635773JL4
 RM2646463JL4
 RM1892659JL4
 RM2261634JL4
 RM2559677JL4
 RM2559683JL4

**TERAZ
 DZWONKI
 REALMUSIC
 TYLKO
 4,88 PLN
 ODSŁUCHAJ
 DZWONKI POLI
 I REAL ORAZ
 DZWONKI
 ODŁOŚY
 ZADZWOŃ
 POD NUMER
 *71405**

DZWONKI ODŁOŚY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, PANASONIC (MP3, AWM, AMR lub WAV)

Aaaaa! Nie dotykaj mnie! (K)
 Błagam, odwróć! Proszę Cię! (M)
 Dryn, dryn, Hej, telefon! (M)
 Dzwoni małżonek (M)
 Dzwoni do mnie (bez cenzury) (M)
 Halo! To ja, Twój telefon! (M)
 Odbierac! Policja! (M)
 TT2674136JL4
 TT2248329JL4
 TT2248340JL4
 TT2674134JL4
 TT2525431JL4
 TT2248360JL4
 TT2544853JL4
 Odbierz proszę to ja. Twoja komórka (K)
 Odbierz wreszcie! (M)
 Słodka motyka, ... sms! (M)
 SMSik jest! Ale jazda! (M)
 Ten dzwonek jest do d... (M)
 Whassup!!! (M)
 Za 3 sekundy zadzwoni telefon (M)
 TT2304346JL4
 TT2674142JL4
 TT2677296JL4
 TT2677323JL4
 TT2248343JL4
 TT2674208JL4
 TT2677210JL4

FILMY VIDEO NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG (3GP)



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. A W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004JL4). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004JL4)

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228. A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660JL4). DLA SIEMENSA ZAMIAST "L" WPISZ "D", (NP. D815660JL4). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ NA NOKIE ZAMIAST "L" WPISZ "V", (NP. V815660JL4). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660JL4).

ANIMACJA NR 7428

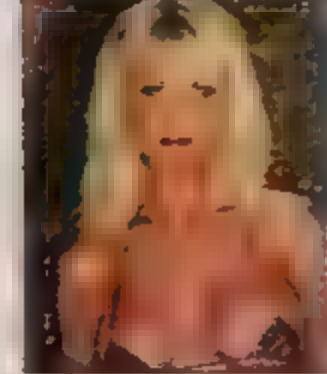
NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC



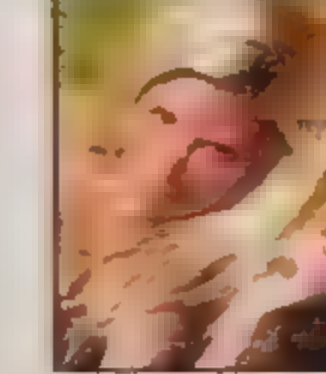
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428. A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN1060784JL4). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN1060784JL4). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS

NOWOŚĆ !!! GORĄCE RANDKI I

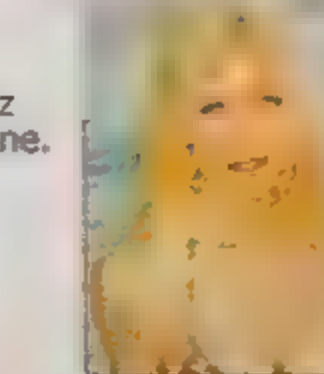
Firtuj swobodnie i anonimowo! Znajdź partnera na zawsze albo na chwilę! Podaruj sobie odrobinę relaksu.
 CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT). SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)



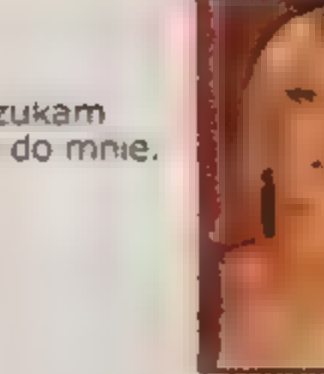
Imię: Sandra
 Wiek: 20 lat
 Podoba Ci się? Chcesz poznać mnie bliżej? Napisz lub zadzwoń.
SANDRA na nr 7228
 *7428
 0-708-777-660



Imię: Kasia
 Wiek: 21 lat
 Interesuje mnie szybko związek bez zobowiązań. Wiek i wygląd nieważne.
KASIA na nr 7228
 *7428
 0-708-777-660



Imię: Wiki
 Wiek: 21 lat
 Jestem szalona i zwanowana i szukam kogoś takiego jak ja. Odezwij się do mnie.
WIKI na nr 7228
 *7428
 0-708-777-660



Imię: Marta
 Wiek: 19 lat
 Wszyscy mi mówią, że jestem warta grzechu. A Ty co mi powiesz?
MARTA na nr 7228
 *7428
 0-708-777-660

Gene Troopers to z pozoru gra o plastikowych bohaterach w kolorowym świecie. Jednak gdy przyjrzeć się jej bliżej, okaże się, że to jedna z najciekawszych futurystycznych strzelanek w ostatnim czasie.

GENE TROOPERS

Nasi południowi sąsiedzi, programiści ze Słowacji, wymyślili straszliwy międzygalaktyczny konflikt. W zasadzie nie wiadomo, kto zaczął, ale faktem jest, że zagłada rozprzestrzeniła się błyskawicznie, zabierając miliardy istnień. Wojna prowadzona w tak zawrotnym tempie wymagała od żołnierzy wręcz nadludzkiej siły i wytrzymałości. Dlatego w głowach dowódców narodził się projekt, który wreszcie miał w pełni wykorzystać technologię transformacji genów. Dzięki takiemu zabiegowi można było przemienić zwykłego żołnierza w śmiertelnie groźną maszynę do zabijania. Problem polegał na tym, że owe geny trzeba było najpierw znaleźć, a potencjalnych dawców z każdą godziną ubywało. Właśnie z tego powodu powstała jednostka Gene Troopers – jej zadaniem jest odszukać i zlikwidować możliwie jak najwię-

szą liczbę istot, a następnie zabrać z ich trupów kod DNA.

Tak mniej więcej wygląda świat, w którym rozpoczynasz grę. W Gene Troopers zwiedzasz 6 różnych planet. Każda z nich ma unikalną faunę, jest zamieszkiwana przez odmienne rasy, mówiące własnym dialektem. Każda różni się od pozostałych klimatem, zabudowaniami i wyposażeniem, zależnym od poziomu rozwoju technologicznego. Wszystko to razem sprawia, że podróżowanie po świecie Gene Troopers staje się niezwykle interesujące. Bo, nawet strzelanie robi się o wiele ciekawsze, gdy przed łufę wybiegają różnego

Tu nie chodzi tylko o dziesiątki bajerów, ale o przetrwanie w niebezpiecznym świecie gry.

gatunku postaci. Pod tym względem produkcja Słowaków deklasuje wszystkie te, których cała akcja przebiega w powtarzalnych i niemal jednakowych lokacjach.

W Gene Troopers wcielasz się w postać Johanssana Bridgera, zmodyfikowanego nanowyszczepami człowieka, który wie,

jak zabijać. I ma ku temu powody, bo jego córka Mareen została uprowadzona w niewyjaśnionych okolicznościach. Jego zadaniem jest ją odnaleźć. Jednak najpierw musi uciec z planety, na której został uwięziony. Po drodze napotka kilka przyjaznych postaci, które zaoferują swoją pomoc i będą towarzyszyć mu przez spory okres czasu. I nieustannie będzie miał świadomość, że wszystko, co zrobi, będzie miało swoje konsekwencje w przyszłości.

Mimo tego, że zadania narzucone przez programistów sprawdzają się do ogólnego schematu charakteryzującego gry FPS (wszystkich usmiercić, wyłączyć zabezpieczenia i pozbierać leżące dookoła prezenty), okazuje się, że wcale nie jest tak łatwo. Panowie ze studia Cauldron włożyli dużo roboty w dopracowanie AI oraz poziomów trudności. Przeciwnicy reagują bardzo szybko, ich zachowanie nie jest przesadnie zaskryptowane, a do tego potrafią zrobić niezłe kuku. Czasami wystarczy chwila nieuwagi i już wgrzywasz ostatniego save'a i gra ładuje się błysko-

Łał! Znalazłem swój samochódzik LEGO Technics!

Przypadkowo wszedłem w pokrzywy. Zabolalo.

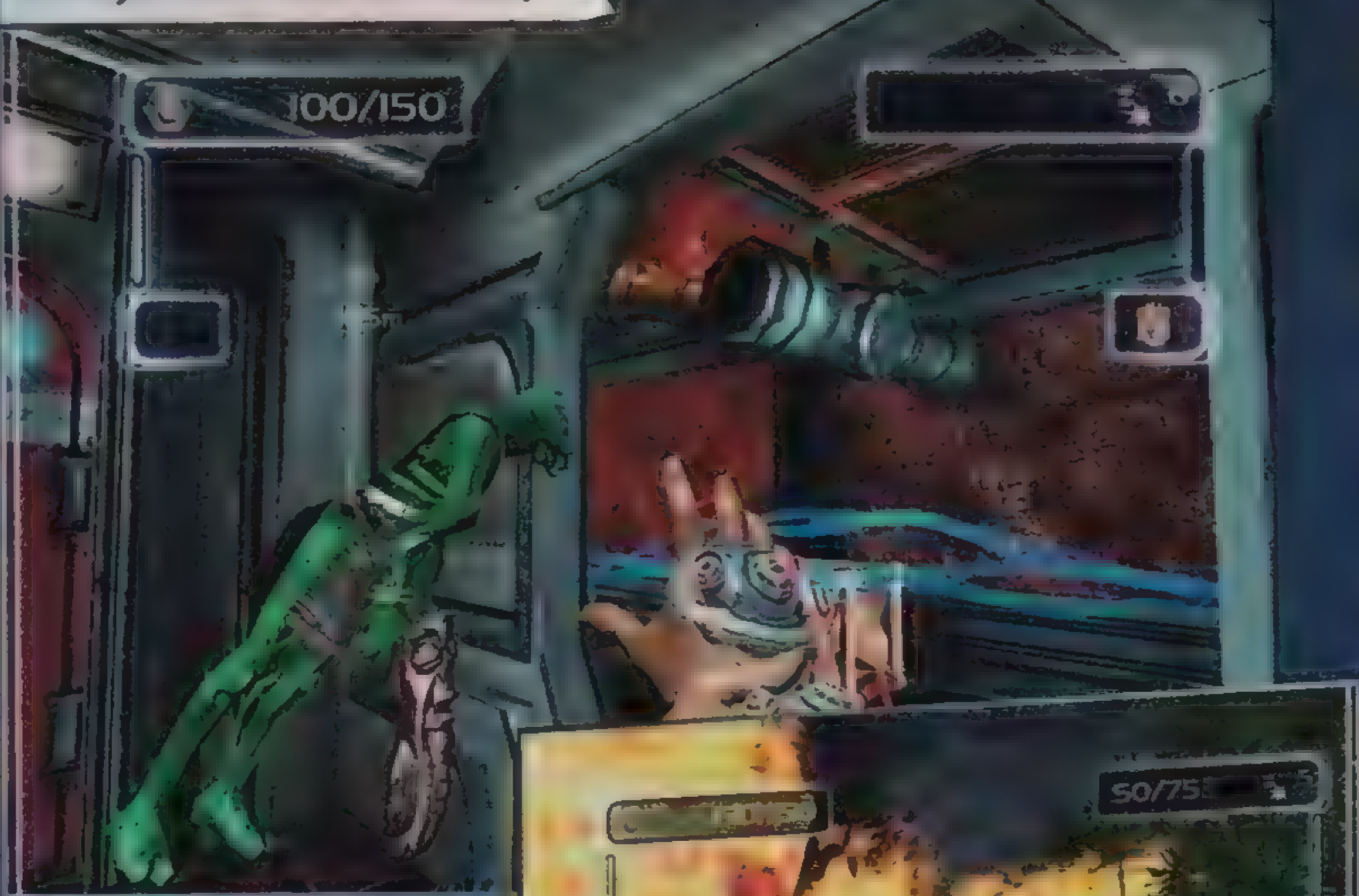
wicznie i jeszcze szybciej się zapisuje). Strzelają bardzo celnie i potrafią zająć od tyłu. Grając przeciwko nim, trzeba cały czas mieć się na baczności. Dodatkowo doznania potęguje dynamiczna akcja. Przez większą część czasu będziesz biegał i wciskał lewy klawisz myszki do oparu, jednocześnie kombinując, w jaki sposób zabić kilku naraz, by zaoszczędzić amunicji na potem. Momentami pojawia się tyłu wrogów jednocześnie, że trudno wybrać, od którego zacząć eksterminację. Jeżeli jednak nie jesteś w stanie się szybko zdecydować, możesz spróbować poszukać drogi, którą ominiesz niewygodnych przeciwników (choć nie zawsze jest taka możliwość).

Niezależnie od sytuacji, i tak zdecydowaną większość z nich zabijesz, a ci po śmierci pozostawiają po sobie ślady kodu genetycznego, który z kolei możesz wykorzystać do rozbudowania własnej postaci. I radzę o tym pamiętać. System ten działa na podobnej zasadzie co w Deus Ex, choć nie jest tak szczegółowy i bajeranki. Jednak tu nie chodzi tylko o dziesiątki bajerów, które pozwalają efektownie zabić, ale przede wszystkim o przetrwanie w niebezpiecznym świecie gry. Z każdym kolejnym leveliem wróg staje się bardziej wymagający i czasami trudno obyc się bez noktowizji czy rozbudowanego systemu samoregeneracji. Równie istotnym w wielu momentach okaże się włączenie pola siłowego czy podczerwieni pozwalającej wytopić wroga. Po prostu bez ulepszeń postaci gra staje się bardzo trudna, a i szybko odczu-
jesz brak amunicji



Ten z nogami świerszcza to facet. Nie wierzysz? Sprawdź sam...

Prawie jak Jedi. Prawie robi różnicę.



W Gene Troopers przede wszystkim się strzela, ale możesz też czasem poprowadzić kosmiczny statek czy dwusładowy pojazd. W obydwu przypadkach sterowanie jest bardzo przyjemne i intuicyjne, a co najważniejsze, nie sprawia żadnego kłopotu. W kwestii wyposażenia gra oferuje pokazny zestaw broni. Rękawica grawitacyjna to nic innego jak zmodyfikowana kopia Gravity Gun – urządzenia znanego doskonale z Half-Life 2. Poza nią jest snajperka, pistolet automatyczny, shotgun, minigun, granaty i bazooka. Czyli wszystko, czego dusza zapagnie. Nic, tylko iść przed siebie i strzelać...

...w genialnie zaprojektowanych lokacjach. Gene Troopers to jedna z najładniejszych (!!!) obecnie gier na PC. Oczywiście nie dorównuje Far Cry, ale bije na głowę większość tytułów ze swojego gatunku. Zaprojektowany od podstaw silnik graficzny pozwala na bardzo szybkie renderowanie obrazu, wszędzie widać genialne błyski i refleksy świetlne. Gorzej wypadają postacie, szczególnie większe stwory, ale przy takiej grafice otoczenia można te brzydactwa wybaczyć. Całość wspomagana jest przez zasłużony silnik Havok, który pozwala swobodnie niszczyć niektóre elementy otoczenia i używać nieumocowanych przedmiotów.

Również muzyka świetnie pasuje do klimatu gry. Swoją szybkością i dynamiką podkręca tempo, zwalniając w odpowiednich momentach. Zadbano również o pełną panoramę (gra obsługuje system dźwięku przestrzennego 5.1), więc wyraźnie słychać, z której strony nadchodzi wróg.

W takiej grze jak Gene Troopers nie mogło zabraknąć



Napalm dobrze pachnie i wieczorem.

również opcji multiplayer. A w niej CTF, deathmatch i team deathmatch. Niestety nie mogłem sprawdzić przez Internet, jak wszystko hula, gdyż jeszcze nie powstały odpowiednie serwery. Na a zabawa we dwóch po LANie to żadna frajda.

Gene Troopers zaskakuje. Ogromne, pomysłowo zaprojektowane światy plus dynamiczna rozgrywka gwarantują sukces. Do tego trzeba dodać całkiem ciekawą choć momentami naiwną historię przygód rodziny Bridgerów i małe elementy RPG. Ale... no właśnie, jest jedno „ale”. Ponieważ na co dzień chodzi w ciężkich gładach, mrocznej pelerynie i zamiast szalika zakładam żelwny lancuch, ciężko było mi wczuć się w kolorowy świat potworów, kosmicznych statków i Obcych. Przecież w tle trwa okrutna wojna, a wszystko wokół wygląda jak malowanka dla dzieci. Jeżeli nie lubisz takiego klimatu, będzie ci się trudno wkręcić. Ale poza tym – wszystko bomba!

Gene Troopers

Producent: Cauldron
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.genetroopers.com/>

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

elemenciki RPG • mnóstwo strzelania • dynamiczna akcja • wyposażona grafika • spowolnienie czasu • grawitacyjna rękawica

problemy z cieniami i pojawiającymi się znikąd przeciwnikami • zbyt kolorowo • średnio wciągająca historia

Mocne 4+ • Mnóstwo broni, pojazdów, ciekawych i inteligentnych przeciwników. Gra w zasadzie bez większych wad.

GRYwalność 4+
Grafika 4+
Dźwięk 4+
Ocena 4+

Autor: Hedo

Xpand Rally w Xtremalnej odsłonie
www.xpandrally.com



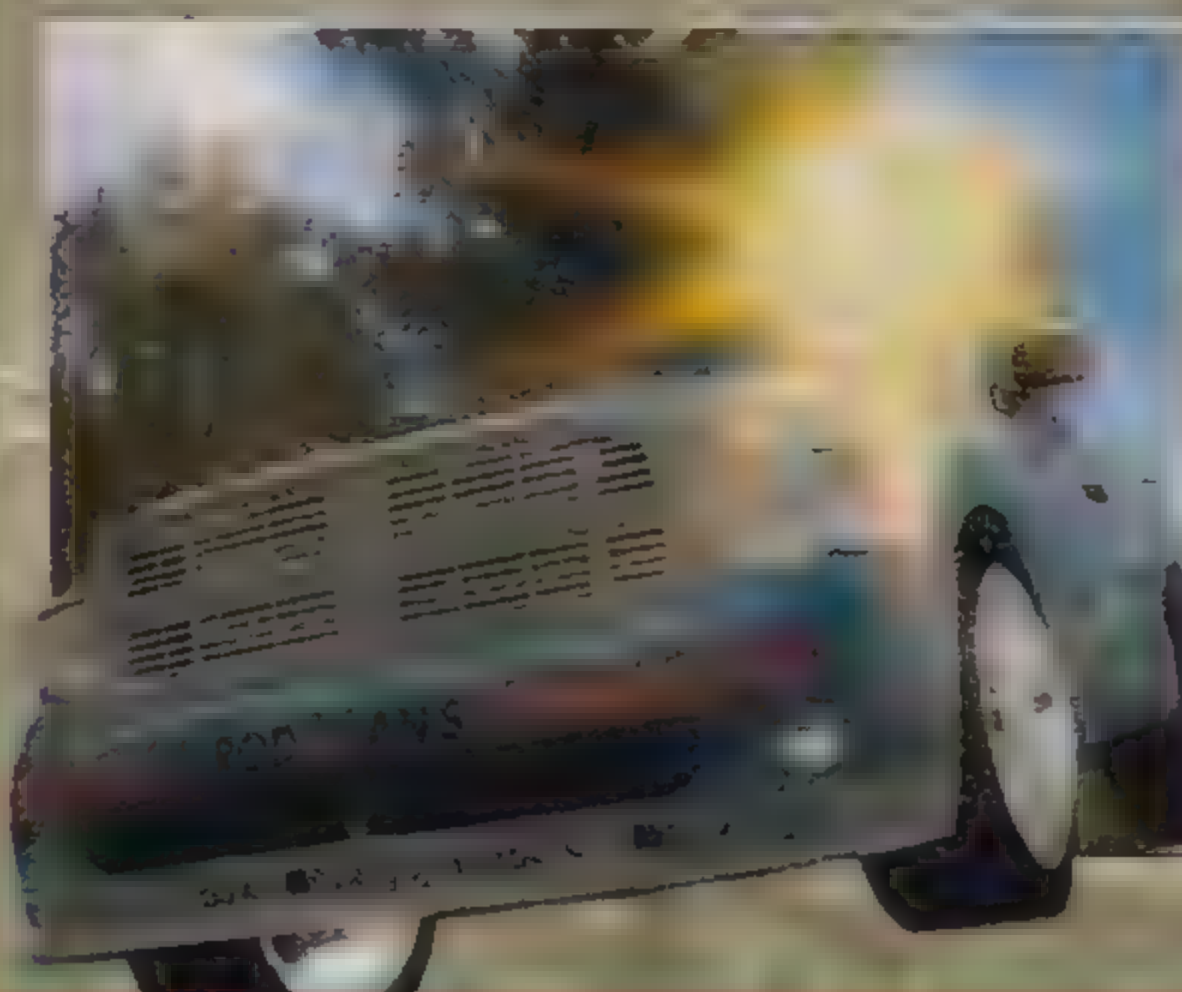
Już w marcu w sklepach

XPRX
xpand rally **xtreme**

- Xtremalne samochody: ultraszybkie GT i potężne 4x4
- Nowe Xtremalne lokacje i trasy
- Nowe tryby gry i pełna kariera
- Nowa fizyka i tryb multiplayer
- Gra na silniku Xpand Rally

PL

69⁹⁰



Xpand Rally Xtreme © 2006 Techland. Program jest chroniony prawami autorskimi i jest własnością Techland. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niektóre nazwy i logo są znakami handlowymi ich właścicieli.

Sprzedawca wywielokrotniony: tel.: (0) 661 62 73 72 739 e-mail: sprzedaz@techland.pl

techland



Wiedziałeś, że Rosjanie poza wódką produkują także gry komputerowe? Niestety to pierwsze wychodzi im dużo, dużo lepiej...

GODS

Kraina Nieskończoności

Gods: Kraina Nieskończoności przynosi cię do świata o dziwacznie brzmiącej nazwie Bellarion. Scenariusz opowiada o odwiecznej wojnie bogów. **Ten zły, Mortagorn, wynajduje potężną broń, przed którą nie chronią ani potężne zbroje, ani magia obronna.** Aby powstrzymać rozprzestrzeniające się zło, dobry bog imieniem Arswaargh zsyła na ziemię istotę o imieniu Vivien. Kto inny, jak nie ty, może zaprowadzić ją do celu?

W grze nie ma procesu tworzenia postaci. Z góry zostajesz skazany na rozgrywkę kabieta. **Pomimo że jesteś boską istotą, zaczynasz zabawę niemalże jak śmiertelnik.** Dlaczego? Ponieważ twoje ciało astralne zostało rozbite na części i pochłonięte przez opiekujących się krainą bogów. Musisz ich odszukać, by przywrócić swoje wyjątkowe zdolności. Jednak żeby dobrać do celu, potrzeba trochę samozaparcia...

Twórcy gry twierdzą, że w Gods: Kraina Nieskończoności każdy znajdzie coś dla siebie – to

ich zdaniem zgrabne połączenie RPG-a z grą handlową i przygodówką. Z tego założenia nie wyszło raczej nic dobrego, bo żaden z aspektów rozgrywki nie zachwyca. Sporym mankamentem jest schematyczność zabawy. **Większość czasu spędzasz na bieganiu od lokacji do lokacji i wykonywaniu prostych, standardowych zadań.** W jednym miejscu dostajesz questa, rozwiązanie znajdujesz w drugim, tam ktoś daje ci kolejne zlecenie, które prowadzi cię do trzeciej lokacji... I tak w kółko.

Gods: Kraina Nieskończoności to oldschoolowy RPG, od którego aż bije przeciętność.

Podczas wykonywania kolejnych zadań **toczysz sporo walk. Przedstawiono je w sposób znany z serii Final Fantasy.** Mamy tu równie efektywnie pracującą kamerę oraz – podobnie jak tam – podział na tury. Możesz walczyć wręcz (jest kilka rodzajów ataków), rzucać zaklęcia, korzystać z przedmiotów itd. Każda czynność zabiera odpowiednią liczbę punktów akcji. Gdy ich zabraknie, pozostaje ci przeczekać turę albo... szybko wstać na nogi za pas.

W Gods: Krainie Nieskończoności znajdziesz również elementy handlowe – bardzo uproszczone. W różnych osadach obowiązują inne ceny poszczególnych przedmiotów i żeby zarobić, musisz po prostu pamiętać, gdzie najlepiej dane rzeczy kupować, a gdzie sprzedawać. **Jest także możliwość tworzenia własnych mikstur magicznych** – mieszanie ułatwią ci przepisy, znajdujące się w jednej z zakładek menu.

Zabawę uprzykrza interfejs.

Wszystko wydaje się OK do momentu, gdy odkrywasz, że **aby się rozejrzeć, musisz przytrzymać wciśnięty... prawy przycisk myszy.** Z równie dumnym pomysłem dawno się nie spotkałem. Denerwują też ograniczenia w poruszaniu się (nie da się na przykład wejść do wnętrza budynków czy... popłynąć w morzu).

Równie słaba jak interfejs jest w Gods: Krainie Nieskończoności grafika. Już na samym początku od razu przedpołapowe menu, a później jest niewiele lepiej. Mało szczegółowe otoczenie, proste modele postaci, niewiele klatek animacji... Zupełnie inne



wrażenia sprawia natomiast dźwięk – nastrojowa, spokojna muzyka może się podobać, brzmi, jakby była wyjęta z zupełnie innej gry.

Gra, jak wszystkie w Rewolucji Cenowej, ukazała się od razu w wersji zlokalizowanej. Tłumacze spisali się bez zarzutu – nie pogubili przecinków, nie narobili literówek. Nie wiem tylko, skąd się wzięła słówka „ukształtowanie” określające zakładkę, w której możesz zmienić ustawienie swojej ekipy. Czy nie odpowiadałoby tu bardziej „formacja”? To jednak praktycznie jedyny, mało istotny błąd.

Gods: Kraina Nieskończoności to oldschoolowy RPG, od którego aż bije przeciętność. **Wybijają się tylko ścieżka dźwiękowa oraz... cena.** Gra kosztuje raptem trzy dyszki – to rozsądna stawka, jak na taką produkcję.

Gods: Kraina Nieskończoności

Producent: Cypron Studios Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.cypronstudios.com/gli.html>

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Multiplayer: nie
Gen: RPG
Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
niezła muzyka • nie jest AŻ TAK nudna • cena
tak zwana reszta
<p>Miało być coś dla każdego – wyszła gra dla niewielkiej grupki fanów gatunku, którzy muszą zagrać w każdego RPG-a.</p> <p>GRYwalność 3</p> <p>GRAFIKA 2</p> <p>DZWIĘK 1</p> <p>OCENA 3</p>

Nowy poradnik komputerowy

niezbędny | praktyczny | nowoczesny

**5⁵⁰
zł**

najtaniej na rynku

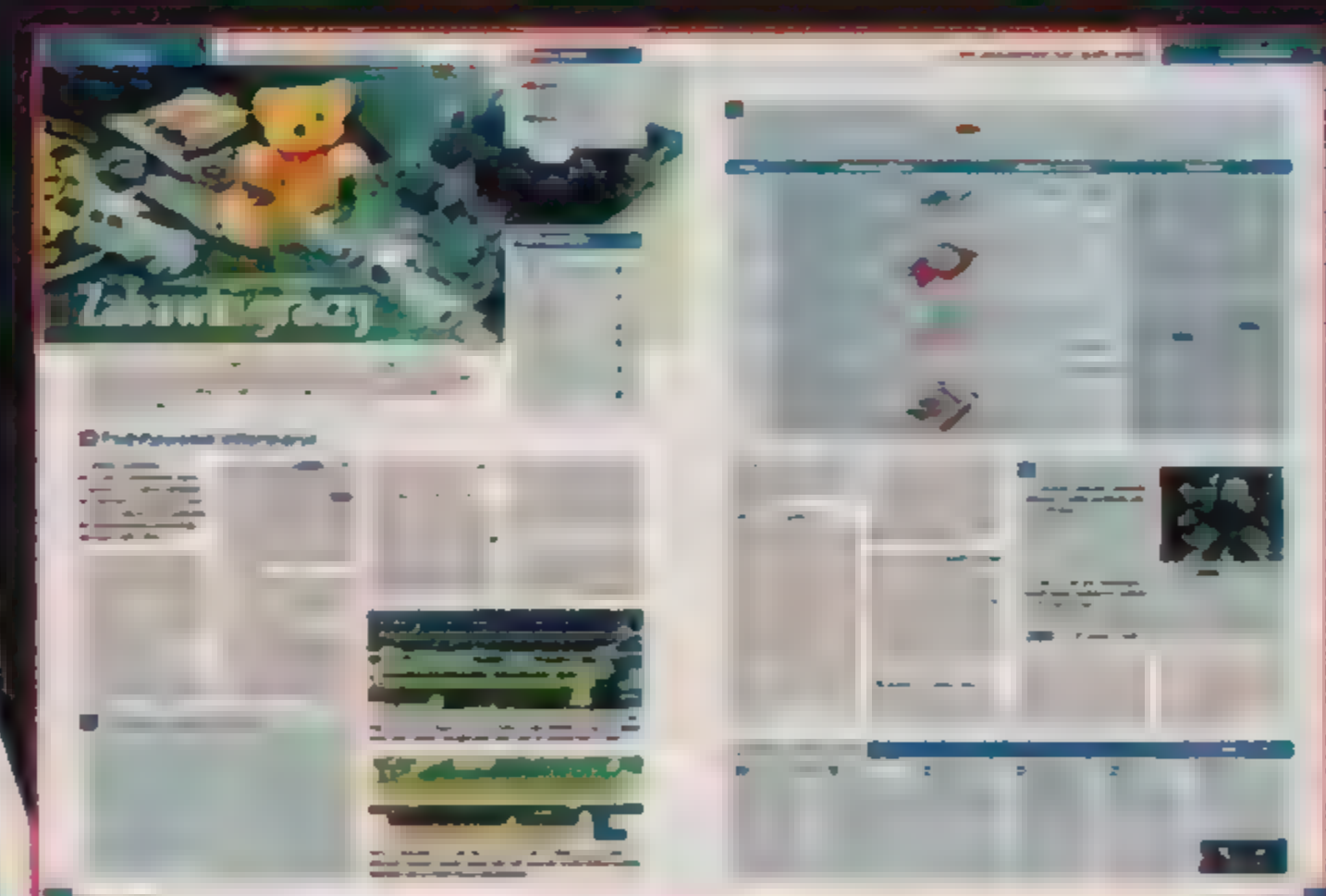


5 pełnych wersji programów na CD



fachowo

radzimy, jak dbać o swój komputer i oprogramowanie



przystępnie

przedstawiamy wyniki testów i porównań



krok po kroku

pokazujemy, jak używać programy

szukaj w kioskach i salonach prasowych od 6 lutego

80 DAYS

To miała być największa przygoda mojego życia. Obiecywali, że zwiedzę świat, poznam piękne kobiety i dobrze się zabawię...

80 Days jest połączeniem przygodówki ze zręcznościówką z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Wcielasz się w postać Olivera, żadnego przygód młodzieńca o bujnej fryzurze, który ma zatargi z rodzicami. To podobno rodowity Brytyjczyk, ale patrząc na jego karnację... No cóż, któryś z jego przodków z pewnością spędził kilka lat w Afryce.

Główne zadanie w kolejnych lokacjach (Kair, Bombaj, Jokohama, San Francisco) to odnalezienie patentu na jeden z 4 wynalazków wuja, któremu grozi utrata majątku i honoru. Gra jest niezwykle liniowa – aby wypełnić zadanie, często wystarczy iść w stronę zaznaczoną na minimapie lub rozejrzeć się po najbliższej okolicy. **Do twojej dyspozycji oddano liczne pojazdy, np. trójkołowy motor czy latający dywan, dośidziesz także wielbłąda i słonia.**

Trasa podróży oraz tytuł zostały zaczerpnięte z powieści Juliusza Verne'a („W 80 dni dookoła świata”), jednak akcja dzieje się kilkanaście lat później, na początku XX wieku. Wybierając najniższy poziom trudności, nie musisz martwić się upływającymi minutami, dlatego warto grać przynajmniej na średnim, ponieważ wyścig z czasem (na ekranie widać ze-



gar i licznik dni) dodaje podróży rumieńców. Szczególnie odczuwa się to podczas poziomów dodatkowych (w pociągu, na statku i w zeppelinie), gdy walcząc z kolejnymi problemami, musisz zadbać o punktualne dotarcie na miejsce. **Niezwyczajnie ważny jest również wskaźnik zmęczenia, który jeśli spadnie do zera, sprawia, że zasypiasz i tracisz kilka cennych godzin.**

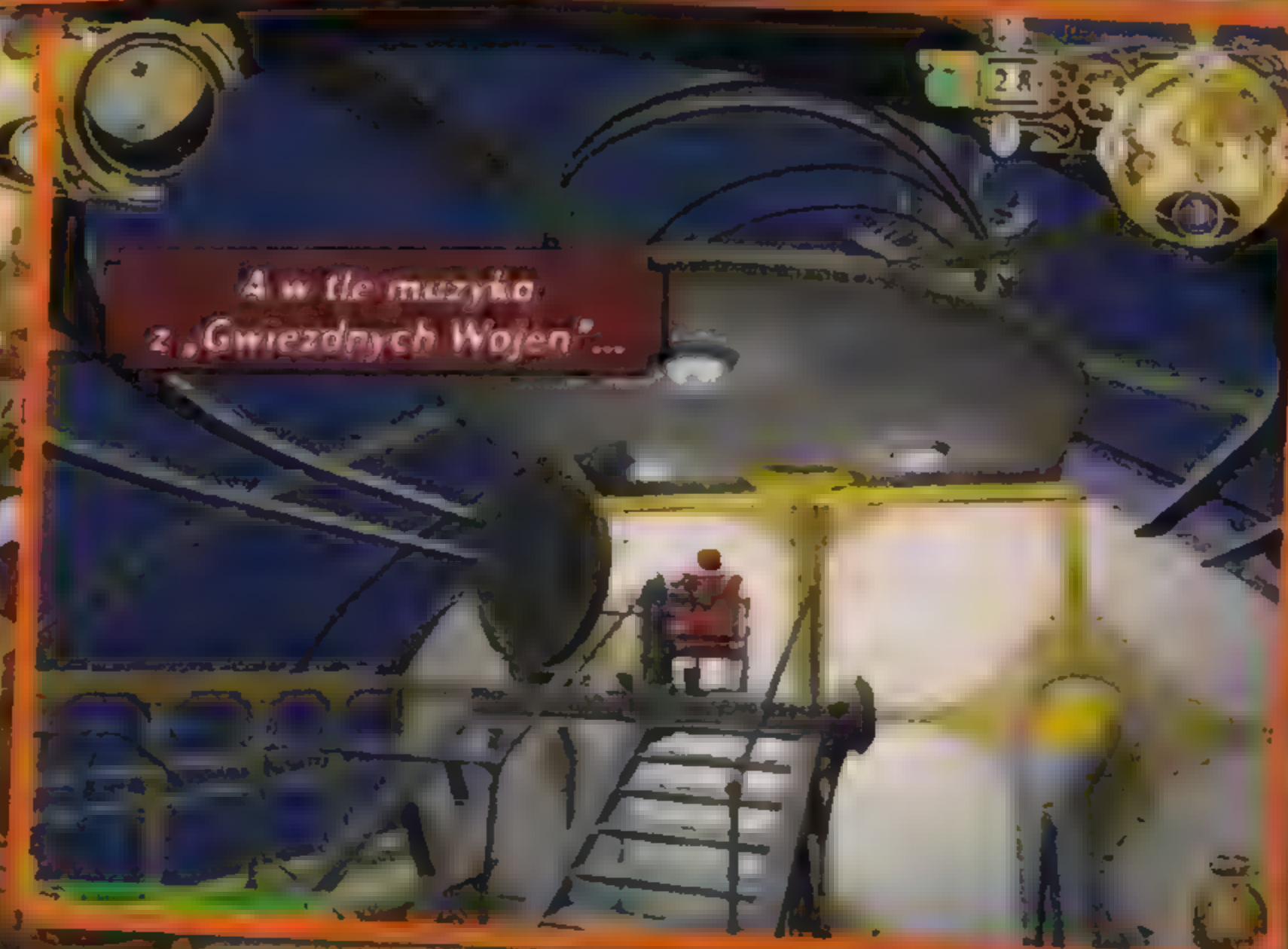
Już na początku gry wstąpisz do szkockiej gildii promującej noszenie tradycyjnych kiltów...

W grze nie brakuje zagadek logicznych, jak np. dopasowanie przypraw do kolorów ze wzoru w świątyni czy szukanie wyjścia z labiryntu. Większość zadań to jednak typowe „idź tam, zrób to”, sporo jest także elementów zręcznościowych (skakanie, skradanie, kierowanie sterowcem). Niektóre zadania są dość pomysłowe – w Bombaju umyjesz słonia, a lecąc sterowcem do Jokohamy, uratujesz gołębia zaplątanego w liny podtrzymujące balon. Kłopot polega jednak na tym, że sporo zagadek jest zwyczajnie nielogicznych, a to najgorsze, co można napisać o przygodówce.

80 Days naszpikowany jest humorem. Już na początku gry wstąpisz do szkockiej gildii promującej noszenie tradycyjnych kiltów. **Faceci w spódniczkach pomogą ci wyjść z niejednej opresji, a przy okazji rozbawią swoim zachowaniem.** Sam Oliver ma bardzo bogate poczucie humoru – raczej gracza kąśliwymi żarcikami i aluzjami dotyczącymi reality shows, gwiazd filmowych i wielu innych, co ciekawe bardzo współczesnych spraw.

Grafika rozczarowuje. **Wnętrze pociągu czy zeppelinu przypomina momentami wystroje znane z Syberii** (choć znacznie uboższe), co w porównaniu do miast jest miłą odmianą. Marnej jakości tekstury nałożone na prostokątne budynki lub imitujące pola kukurydzy zielone patyki to jednak za mało na obecne czasy. Nie wspominając już o nienaturalnej wodzie (przypomina niebo, a wyspy widoczne z kairskiego portu dryfują po niej niczym w chmurach). Jeśli dodać do tego paskudne animacje jadących pojazdów, których koła przypominają wielokąty, to trzeba przyznać – grafika w 80 Days jest do bani. I nie ratuje jej przyzwoicie animowany Oliver oraz kilka innych postaci, bo wystarczy spojrzeć na uważaną za piękną Szeherazadę, by uznać, że taką grafikę widzieliśmy w grach przed 3-4 laty!

Trochę lepiej jest w przypadku muzyki. **Dynamiczne utwory, choć nowoczesne, nie kłócą się z klimatem**



gry, za to świetnie pasują do poczucia humoru bohatera. Odgłosy natomiast w ogóle nie przykuwają uwagi, po prostu są i nie przeszkadzają.

To miała być wspaniała przygoda życia – tak o grze pisaliśmy w naszej zapowiedzi z numeru 11/2005 – niestety zamiast niej **dostaliśmy zaledwie marną wycieczkę „last minute”** z przewodnikiem. Na szczęście 80 Days można ukończyć szybciej niż podróż dookoła świata.

80 Days

Producent: Frogwares | Dystrybutor PL: brak

<http://www.80days-game.com/>

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

humor • zadania są bardzo pomysłowe i zróżnicowane

przestarzała grafika • liniowość • momentami zbyt łatwa i zbyt głupia

Przestarzała grafika przy wysokich wymaganiach i liniowość psują ten dość ciekawy i pełen humoru tytuł.

GRYwalność: 3

GRAFIKA: 2

DZWIĘK: 1

OCENA: 3

COMBAT WINGS

Czy gra za niecałe 10 złotych może być dobra?
Nie, nie mówię o pirackim San Andreas w cenie
krążków – chodzi o oryginał. No więc?

Może! Combat Wings to bardzo fajna strzelanka, której akcja dzieje się nad Pacyfikiem podczas drugiej wojny światowej. Grając w 21 misji, **musisz zestrzelić setki japońskich myśliwców, niszczyć bombami i torpedami lotniskowce, eskortować bombowce, strzelać z działek pokładowych i naziemnych...** I to właściwie tyle. Na przejście każdej misji musisz przeznaczyć od kilku do kilkunastu minut (na najwyższym poziomie zdecydowanie więcej – jest cholernie trudny), co sprawia, że Combat Wings to idealna odskocznia np. od nauki.

Model lotu jest oczywiście całkowicie zręcznościowy. Ambitni mogą włączyć tryb bardziej realistyczny, ale tu się to całkiem mija z ce-

Dzięki krótkim misjom Combat Wings to idealna odskocznia np. od nauki.

lem. Nie po to odpala się taką grą, by cokolwiek miało irytować. Zasadniczo doskwierały mi w Combat Wings dwie wady. Pierwsza i najważniejsza: brak jakichkolwiek statystyk. Szkoda, chciałbym

dowiedzieć się po misji, ilu Japsów ustrzeliłem, z jaką skutecznością itp. Druga rzecz: grę przeszedłem w jedno przedpołudnie...

Grafika korzysta ze wszelkich dobrodziejstw dawanych przez shadery, przez co na maksymalnych detalach wygląda bardzo dobrze. Dźwięk już nie zachwyca, ale też i nie przeszkadza. Najlepiej jednak do latania puścić jakąś

Icałkiemnieżli.

INIEMAMOCNI

PODZIEMNE STARCIE

Dla fanów „Iniemamocnych” mam dobrą wiadomość: najnowsza zręcznościówka ze znanymi z filmu bohaterami jest całkiem niezła!

Jej akcja zaczyna się dokładnie w tym momencie, w którym kończył się film (no i oczywiście oparta na nim gra). Jednak **wbrew powszechnej mobilizacji bohaterów, zakażają rękawy tylko dwaj: pan Iniemamocny oraz Mrozon**. Elastyna z dziećmi zostaje odesłana już na początku... A szkoda.

Praktycznie przez całą grę możesz swobodnie zmieniać postać, którą kierujesz. Tę drugą bierze pod opiekę komputer lub inny gracz. Zdecydowanie polecam oczywiście zaproszenie do zabawy czło-

wieka. Al radzi sobie bardzo słabo, w dodatku obrażenia, które zbiera, pomniejszają jej pasek energii. **Na szczęście nawet gdy postać zginie, oznacza to tylko tyle, że jest nieobecna przez kilkanaście sekund**. Jeśli zginą obie, gra wraca do ostatniego checkpointu, które najczęściej nie są zbyt oddalone.

Wszystko to sprawia, że zabawa jest bezstresowa i dość łatwa (oraz niestety krótka). Biegniesz po prostu przed siebie, zabijasz kolejne roboty i uruchamiasz różne przełączniki. **Jako Mrozon możesz jeszcze wypuszczać zimne powietrze, zatrzymując na jakiś**



Porządek jak u nas w redakcji... Tylko miejsca więcej.



Zaraz przyjdzie pan Zdzisiek z lawetą...



Gra jest bezstresowa i dość łatwa, choć niestety krótka. W sam raz na kilka miłych chwil.

czas przeciwników i wystrzeliwane przez nich pociski. Ciekawostką są punkty doświadczenia, które dosta-

jesz za pokonanych wrogów. Możesz je później zamienić na ulepszenie zdolności. Ogólnie gra to żadna rewelacja, momentami jest nawet nieco monotonna – ale i tak można przy niej spędzić kilka miłych chwil. Dobra na prezent dla młodszego brata/siostry.

Iniemamocni: Podziemne starcie

Producent: Heavy Iron Studios
Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.heavy-iron.com/>

cena 79 90

Multiplayer: co-op

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

nie trudna • bardzo przyjemny co-op • punkty doświadczenia

mało zróżnicowana, przez co momentami monotonna • krótka

Sympatyczna gra przeznaczona raczej dla dzieci. Ale ja, choć dzieckiem już nie jestem, bawiłem się całkiem niezle.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4

OCENA

Autor: Che Collada

TIPS GLINY –
przybywają zamknąć
wszystkich cheaterów.

25 To Life

Nieśmiertelność

Jeśli nie chcesz, by wrogowie mogli cię zranić, znajdź w katalogu **25 to life\data\var** plik **easy.var** (zakładając, że chcesz grać na poziomie easy), a następnie na wszelki wypadek zrób jego kopię, skasuj atrybut „tylko do odczytu” i otwórz go w Notatniku. Odszukaj linijkę **AI2PlayerDamage 0.14** i zamień **0.14** na **0**. Zapisz plik, a po uruchomieniu gry na poziomie easy będziesz odporny na działania przeciwników.

MX vs. ATV Unleashed

Te maszyny dostaniesz
po wpisaniu BigBore.



Kody do wprowadzenia w menu Code dostępnym w menu z opcjami (wielkość liter ma znaczenie):

- BigBore** – odblokowuje wszystkie motory klasy 500cc
- MiniMoto** – odblokowuje wszystkie motory klasy 50cc
- Couches** – odblokowuje wszystkie pojazdy ATV
- Brapp** – odblokowuje wszystkie motory
- PitPass** – odblokowuje wszystkie trasy
- HuckIt** – odblokowuje wszystkie trasy freestyle
- NotMoto** – odblokowuje wszystkie trasy open class
- GoOutside** – odblokowuje wszystkie trasy national
- IAMTOOGOOD** – odblokowuje realistyczną fizykę
- Wannabe** – odblokowuje wszystkich profesjonalistów
- Golnside** – odblokowuje wszystkie trasy supercross
- BrokeAsAJoke** – dostajesz 1 000 000 store points i masz dostęp do wszystkich ubrań w Wardrobe
- LeadFoot** – odblokowuje wszystkie maszyny, wyzwania i trasy
- TOOLAZY** – odblokowuje wszystko, co jest do odblokowania

WSZYSTKIE TIPSY PRZETESTOWANE!

Wszystkie przedstawione kody, cheats i inne dodatki „usprawniające” rozgrywkę zostały przetestowane w redakcji.



Tej pannie to żadne
kody nie pomogą...

Bratz

Kody do wpisania w Bratz Office cheat computer:

- YASMIN** – dostajesz 1,000 Blingz
- PHOEBE** – dostajesz 2,000 Blingz
- DANCIN** – dostajesz 2,100 Blingz
- BLAZIN** – dzwonek numer 12
- FIANNA** – dzwonek numer 15
- ANGELZ** – dzwonek numer 16

Kody odblokowujące ubrania w Cloe's Clothes:

FASHION, SPARKLE, STRUT, FLAIR

Kody odblokowujące ubrania w Jade's Clothes:

HOT, SLAMMIN, FUNKALISH, STYLIN

Kody odblokowujące ubrania w Sasha's Clothes:

MODEL, PRETTY, SCORCHIN, FUNKY

Kody odblokowujące ubrania w Yasmin's Clothes:

ROCKIN, COOL, CRAZY, SASSY

Stubbs the Zombie

Nieskończone życie i amunicja

W głównym katalogu z grą stwórz przy pomocy Notatnika plik o nazwie **init.txt** zawierający dwie linijki:

cheat_deathless_player 1
cheat_infinite_ammo 1

Twój zombi będzie nieśmiertelny i pozbędzie się problemów z amunicją, mimo że odpowiedzialne za to wskaźniki pokazywać będą co innego.

Fahrenheit

Wszystkie poziomy i filmiki

Jako imię wpisz (uwaga! nie na duże litery):

J80L14FD

Bonusowe punkty

Po ukończeniu gry obejrzyj listę plac uz do sa mego konca, a otrzymasz 200 dodatkowych punktów.

Sniper Elite

Kody do wpisania jako nazwa profilu:

Panzer – wybuchające kule

Stealth – bezgłośne kule

Rotbomb – wybuchające szczury

Jak trwoga,
to do...

Dodatkowy poziom

Ukończ grę na dowolnym poziomie trudności

UFO: Decydujące Starcie

Wystartuj grę z parametrem **enable_system_console=true**. Dzięki temu w trakcie misji będziesz mógł wywołać klawiszem [~] konsolę, a następnie wpisać w niej dowolny z poniższych kodów:

add_resources [xxx], [xxx], [xxx] – dostajesz odpowiednią liczbę jednostek zasobów

full_stores – wypełnia magazyny w bazie

full_store – wszystkie bronie i pełne wyposażenie dla twoich żołnierzy

full_heal – leczy wszystkich żołnierzy

build_all – kończy wszystkie projekty opracowywane w bazach

untouch – twoi żołnierze stają się nieśmiertelni

win_mission – wygrasz obecną misję

X-Men Legends II

Odblokowanie wszystkich postaci

Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point (gdzie zapisuje się grę, lub zmienia postacie) wprowadź następujący kod: **[Prawo], [Lewo], [Lewo], [Prawo], [Góra], [Góra], [Góra], [Esc]**

God mode

Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point wprowadź następujący kod: **[Dół], [Góra], [Dół], [Góra], [Prawo], [Dół], [Prawo], [Lewo], [Esc]**

Postacie na 99 poziomie

Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point wprowadź następujący kod: **[Góra], [Dół], [Góra], [Dół], [Lewo], [Góra], [Lewo], [Prawo], [Esc]**

+1 do wszystkich umiejętności

Na ekranie wyboru postaci w Xtraction point wprowadź następujący kod: **[Lewo], [Prawo], [Lewo], [Prawo], [Dół], [Góra], [Esc]**

Przyspieszenie bohaterów

W trakcie gry wprowadź następujący kod: **[Góra], [Góra], [Góra], [Dół], [Góra], [Dół], [Esc]**

Większe obrażenia

W trakcie gry wprowadź następujący kod: **[Lewo], [Lewo], [Prawo], [Lewo], [Prawo], [Góra], [Esc]**

Nieskończona liczba żetonów Xtreme

W trakcie gry wprowadź następujący kod: **[Lewo], [Dół], [Prawo], [Dół], [Góra], [Góra], [Dół], [Góra], [Esc]**

100 000 tech-bitów

Kod do wprowadzenia w trakcie zakupów wykonywanych przez Forge lub Reast: **[Góra], [Góra], [Góra], [Dół], [Prawo], [Prawo], [Esc]**

FABLE

ZAPOMNIANE OPowieści

Życie bohatera nigdy nie było proste. Szczególnie że tym razem przeżyjesz je od wieku dziecięcego do późnej starości!

Mapa Gry

Na początek najistotniejsza informacja. Wszystkie ważne odwiedzenia miejsca i postacie są zaznaczone na minimapie dostępnej w czasie gry! Te główne (mające wpływ na przebieg fabuły) oznaczone są złotymi kropkami, natomiast dodatkowe – kropkami zielonymi.

W związku z tym w solucji nie będę udzielał dokładnych rad, w którą stronę należy iść. W czasie wykonywania zadań wystarczy spojrzeć w prawy górny róg ekranu, by od razu wiedzieć, gdzie trzeba się udać.

Minimapa jest w grze twoim najlepszym przyjacielem. Zaznaczone są na niej wszystkie istotne miejsca w danej lokacji.

Rozwój postaci

W porównaniu z innymi epickimi grami rozwój postaci w grze Fable jest stosunkowo mało rozbudowany. Co więcej, odmiennie niż w innych grach, nie warto tworzyć wyspecjalizowanych bohaterów. Twoja postać powinna być dość wszechstronna – umieć doskonale walczyć orężem oraz wspomagać się zaklęciami.

Proponuję rozwijać się głównie jako wojownik, czyli kłaść największy nacisk na siłę, wytrzymałość i punkty życia. Warto jednak zainwestować trochę zdobytego doświadczenia w szybkość (bo jest tania) i uzyskać biegłość (3 lub 4 poziom) w trzech wybranych zaklęciach.

Dla wojownika najbardziej przydatne będą czary: Berserker (wprowadzający bohatera w szal wojenny), Multistrike (pozwalający zadawać kilka ciosów naraz) i Zwalnienie Czasu (spowalniający wszystko poza tobą).

Zmiany wyglądu

Masz duży wpływ na wygląd prowadzonego przez siebie bohatera. Możesz zmienić mu fryzurę lub przyozdobić tatuażami. Nie jest to element czysto zabawowy, bowiem wygląd twojej postaci

ci ma znaczny wpływ na to, jak będzie postrzegać ją otoczenie.

Każdy z dodatków (fryzura, tatuaż, ubranie) generuje pewną liczbę punktów atrakcyjności i przerażenia (od -100 do 100). Jeśli chcesz cieszyć się zaufaniem rozmówców, musisz zadbać, by współczynnik charyzmy był możliwie wysoki (+100), podczas gdy strach, jaki wzbudzasz, powinien być jak najniższy (-100).

Najlepszych kart tatuaży i fryzur nie ma w sklepach – są ukryte w trudno dostępnych miejscach.

Specjalne zadania

W grze natrafisz na dwa szczególne rodzaje miejsc, w których są ukryte magiczne przedmioty. Pierwszym z nich są Drzwi Demonów, które otworzą się wyłącznie dla tego, kto spełni ich wymagania. W większości przypadków chodzi o użycie przy nich ściśle określonego przedmiotu.

Drugim są Srebrne Skrzynie. Aby móc je otworzyć, należy posiadać określoną liczbę srebrnych kluczy (od 5 do 30). Ich zdobycie nie jest proste, bowiem są doskonale ukryte w rozmaitych lokacjach. Jeśli chcesz je znaleźć, miej zawsze

Wymagania stawiane przez Drzwi Demonów są zazwyczaj bardzo wysokie i w większości przypadków można je spełnić dopiero w końcowych fragmentach gry.

oczy szeroko otwarte, w czasie wędrówek przeczesuj pieczołowicie każdy skrawek mapy, badając przedmioty, z którymi można wejść w interakcję.

Smaczki

Fable posiada w sobie bardzo dużą liczbę dodatkowych elementów, które wprowadzają nie mają większego wpływu na przebieg rozgrywki, jednak pozwalają bardziej żyć się z prowadzoną postacią. Możesz więc łowić ryby (i czasami wyciągnąć skarby), grać w tawernach w gry logiczne i zręcznościowe, kupować domy lub sklepy, a także ożenić się!

Nie ograniczaj się więc tylko do podążania ściśle za tą solucją i od czasu do czasu samemu zbadać osadę, w której się znajdujesz, by móc porozmawiać z jej mieszkańcami. Dzięki temu gra stanie się dla ciebie o wiele bardziej emocjonująca.

W grze wprowadzona jest system gestów wyrażających emocje. W rozmowie z każdą postacią możesz zachowywać się na różne sposoby, co ma wpływ na to, czy twój rozmówca cię polubi, zaufa ci, czy też może zniechęcić lub ucieknie.

Tabela tłumaczeń nazw lokacji, postaci i zaklęć

Polskie tłumaczenie	Wersja oryginalna	Polskie tłumaczenie	Wersja oryginalna
Gram	Thunder	Kurhan	Barrowfields
Szept	Whisper	Świątynia Archanta	Archon's Shrine
Dwa Ostrza	Twinblade	Sekowa Palana	Knathole Glade
Jack Rzeźnik	Jack of Blades	Dolina Dębów	Oakvale
Gilda Bohaterów	Heroes Guild	Kamienna Altana	Bowerstone
Punkt obserwacyjny	Lookout Point	Las Wiedźm	Witchwood
Wąwóz w Wielkim Lesie	Greatwood Gorge	Cmentarz Lychfield	Lychfield Graveyard
Wybrzeże Haków	Hook Coast	Śnieżna Iglica	Snowspire
		Zwalnienie czasu	Slow Time

1 Dębowa Polana

DAĆ PREZENT URODZINOWY SIOSTRZE

Gry zaczynasz jako mały chłopiec. Twoim pierwszym zadaniem jest kupienie prezentu urodzinowego dla siostry. Żeby to zrobić, musisz zdobyć trzy złote monety. Najłatwiej tego dokonać, spełniając trzy dobre uczynki.

Podążaj w dół wzgórza w stronę wioski. Za ostatnim domem z prawej strony spotkasz mężczyznę, który flirtuje z kobietą. Porozmawiaj z nim i obiecaj, że nie wydasz go żonie, za co da ci on złotą monetę.

Pobiegaj do centrum wioski i zagaduj jedną z kobiet (jest oznaczona na mapie zieloną kropką). Wyjaw jej miejsce przebywania niewiernego męża, spełniając tym samym dobry uczynek. Biegaj po

chwalić się swemu ojcu i odbierz nagrodę – złotą monetę.



Jeśli chcesz zobaczyć śmieszny scenek, raz jeszcze pobiegaj do miejsca, w którym mąż zdradzał żonę.

Teraz odnajdź dziewczynkę imieniem Rosie i obiecaj jej przynieść zagubionego misia.

Na wzgórzu z lewej strony wioski napotkasz dwóch chłopców, stań w obronie mniejszego (zdej drybleca), za co dostaniesz misia i spełnisz tym samym kolejny dobry uczynek. Oddaj maskotkę Rosie i odbierz od ojca dwie złote monety.

Za zarobione pieniądze zakup słodycze u sprzedawcy w mieście, a następnie udaj się w północną część mapy. Na jednej z farm napotkasz bawiącą się siostrę, wręcz jej prezent. Niestety w związku z tym, co nastąpi za chwilę, będą to jej najgorsze urodziny w życiu. Po ataku bandytów biegnij szybko do domu, by znaleźć zwłoki ojca.

2 Gildia Bohaterów, dziecko

UKOŃCZYĆ TRENING

Po rozmowie z dziewczynką Whisper (w polskiej wersji nazywa się po prostu Szept) pobiegaj na spotkanie z przebywającym na dziedzińcu mistrzem. Czas na pierwszą lekcję walki – uderz 7 razy kukłę kijem. Pora sprawdzić umiejętności w praktyce, pobiegaj do pobliskiego lasu (na wschodzie) i zabij wszystkie zuki.

Po powrocie na teren Gildii możesz przejść do kolejnego etapu (porozmawiaj z mistrzem). Wcześniej warto jednak wykonać dwa zadania dodatkowe (oba są oznaczone na mapie).



Wykonując zadanie, rozmawiaj z adeptem z jak największej odległości (skróci to dystans, który masz pokonać). Wracając po biegu, staraj się go zagadać już z 10 metrów (gdy tylko będzie „podświetlony”).

Na dziedzińcu znajdziesz adepta, który rzuci ci wyzwanie – pobiec do Drzwi Demonów i z powrotem w czasie szybszym niż rekord Gildii. Drzwi Demonów znajdują się za rzeką na południu.

Drugie z zadań polega na zabraniu 4 jabłek dla kucharki. Znajdziesz je bez trudu pod drzewami w ogrodzie. Nadszedł nareszcie czas, by porozmawiać z mistrzem i przejść do kolejnego etapu treningu.

3 Gildia Bohaterów, nastolatek

UKOŃCZYĆ TRENING

Pobiegaj do mistrza i wejdź na arenę. By ukończyć szkolenie, uderz Szept siedem razy, następnie pięciokrotnie zablokuj jej cios i w końcu pokonaj ją w prawdziwej walce. Porozmawiaj z postacią w kapturze i zgódź się na przeprowadzenie testu. By otrzymać ocenę A+, musisz panownie wygrać pojedynek z Szeptem, samemu otrzymując wyłącznie jeden cios. Nagrodą będzie doskonały miecz.

Teraz czas na lekcję łucznictwa. Strzelaj w poruszające się kukły z możliwie największą siłą (trzymaj dłużej klawisz myszki). Ponownie porozmawiaj z zakapturzoną postacią, by poddać się sprawdzianowi. Nagrodą za ocenę A+ jest

Para na lekcję używania czarów. Biegaj w pobliże Drzwi Demonów i atakuj błyskawicą kręcące się kukły. Gdy uda ci



Wynik 150 punktów najłatwiej osiągnąć, strzelając wyłącznie w środkową kukłę, ale ta to z maksymalną siłą.

się opanować sztukę magii, poprosz zakapturzoną postać o przeprowadzenie testu. Jeśli chcesz otrzymać nagrody, w ciągu 30 sekund musisz trafić kukły 11 razy.

W tym momencie możesz już zakończyć szkolenie i przejść do kolejnego etapu. Wcześniej warto wykonać dwa dodatkowe zadania. Pierwszym jest zabicie bandytów kryjących się w pobliskim lesie (tam, gdzie walczyłeś z zukami). Łatwizna, ustrzel ich z łuku lub raz błyskawicą.

Drugie zadanie polega na zestrzeleniu wróbli zakłócających spokój jednego z adeptów. Jest ich 7, a za uбиcie każdego dostaniesz 5 sztuk złota. Teraz możesz porozmawiać z mistrzem i przejść do kolejnego etapu szkolenia.

4 Gildia Bohaterów, absolwent

UKOŃCZYĆ SPRAWDZIAN

Czas na ostateczny sprawdzian tego, czego nauczyłeś się przez ostatnie lata pobytu w Gildii. Udaj się do lasu i pokonaj Maze'a. Musisz trafić go siedem razy mieczem, siedem razy łukiem i siedem razy atakiem magicznym. Nie jest to trudne.



Jeśli chcesz uzyskać dodatkowe punkty, atakuj przeciwnika specjalnym ciosem (prawy klawisz myszki) i raz z bardzo dużej odległości.

Po wygranej walce wróć do Gildii i udaj się do sali ceremonialnej, by zostać oficjalnie mianowany bohaterem. Następnie podąż do sali z mapą zadań. Z prawej strony zobaczysz słup zielonego światła. Wejdź w niego.

W tym szczególnym miejscu możesz podnosić umiejętności swojego bohatera. Zdobyte punkty doświadczenia zamień na zwiększenie jednego z wybranych współczynników (siła, wytrzymałość, punkty życia, szyb-

kość, celność, zwinność i punkty magii) lub naucz się nowych zaklęć.

Drugim ważnym miejscem jest pobliska mapa zadań. Tu tutaj zobaczysz wszystkie zlecenia dla bohaterów. Najważniejsze, oznaczone złotymi kółkami, powodują posunięcie się fabuły do przodu. Dodatkowo, oznaczone kółkami zielonymi, służą jedynie zdobyciu złota i doświadczenia. Wybierz pierwsze z zadań: „Pszczele Niebezpieczeństwo”.

Czas opuścić hudynek. Cały świat stoi przed tobą otworem i czeka na twoje bahaterskie czyny! Po raz pierwszy od wielu lat wyjdź poza teren Gildii.



Przed opuszczeniem Gildii udaj się w pobliże Drzwi Demonów. Porozmawiaj z nimi, a następnie użyj lampy (masz ją w plecaku). Drzwi staną otworem, a w komnacie znajdziesz kilka przydatnych przedmiotów.

5 Punkt obserwacyjny i miejsce piknikowe

POMÓC WIEŚNIAKOM ZAATAKOWANYM PRZEZ OSY

Po wyjściu z Gildii napotkasz sprzedawcę tytułów. Możesz u niego zakupić określenie, którym będą się do ciebie zwracać wieśniacy. W późniejszej części gry warto zainwestować w to trochę gotówki, by zwiększyć prestiż postaci.

Biegaj przed siebie, wieśniak zaprowadzi cię na miejsce piknikowe.

Zadanie jest proste, zabij wszystkie Osy (w tym Królową), starając

się, by żaden z wieśniaków nie został ranny. Po wygranej walce pamiętaj, by zabrać wszystkie przedmioty ze stołów. Jedzeniem możesz uzupełnić stracone punkty życia.

W tym samym czasie otrzymasz wiadomość, że Maze oczekuje cię w pobliskim miasteczku. Wróć do Punktu Obserwacyjnego i zgodnie ze wskazówkami na mapie udaj się do pobliskiej osady.

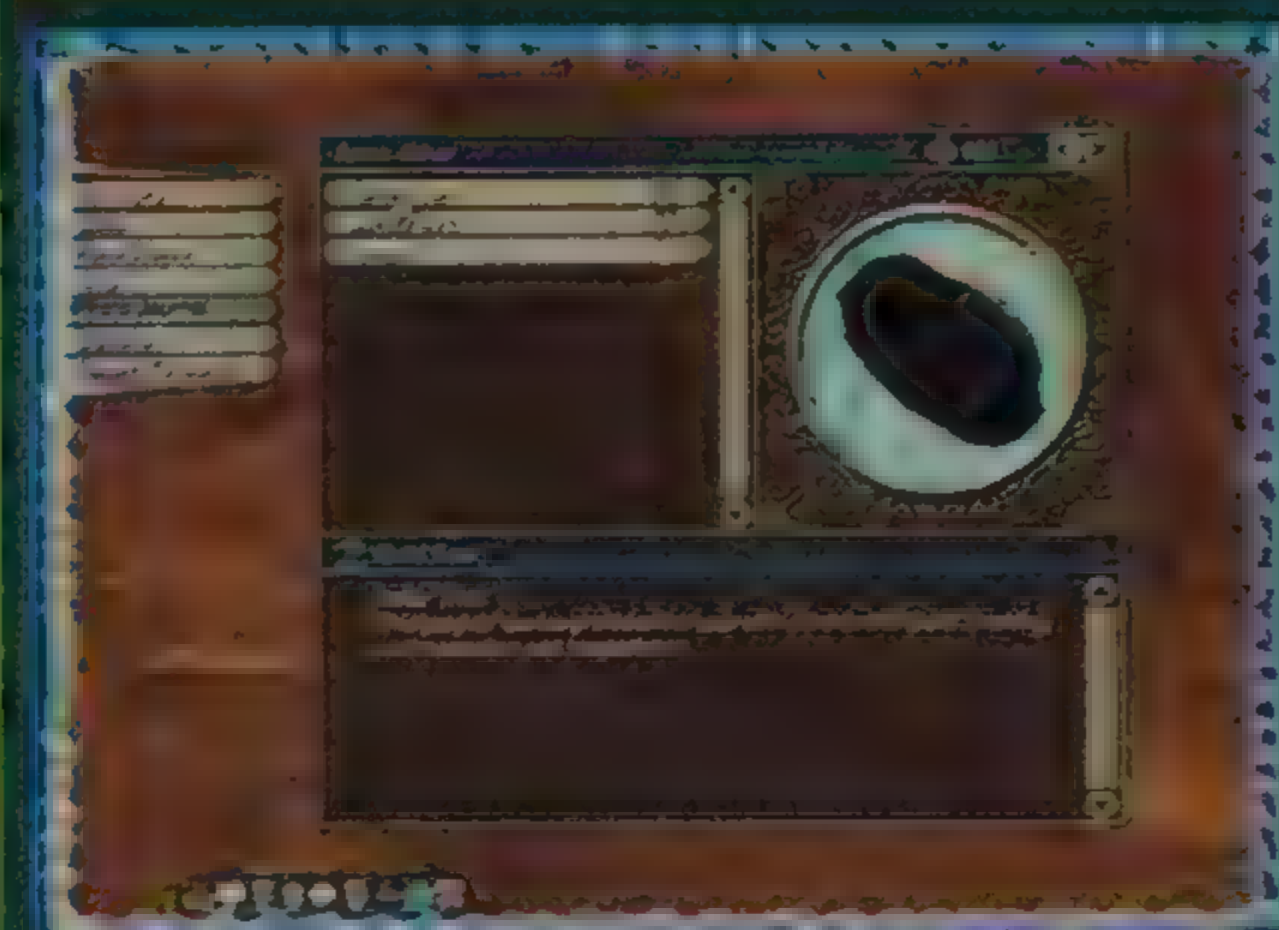


Po drodze możesz wykonać zadanie dodatkowe. Jeśli chcesz być złym – pobij włóczęgę, chcąc spełnić dobry uczynek, puszczaj baki, by zniesmaczyć i wystraszyć dokuczającego chłopaka.

Południowa Kamienna Altana

POROZMAWIAĆ Z MAZE'EM

Maze oczekuje cię w pobliżu tawerny. Wyjawi ci on kilka przydatnych informacji i nakaze wybrac kolejne zadanie, które czeka na ciebie w Gildii Bohaterów. Nim się tam jednak udasz, warto razjezrzec się po mieście.



W każdej chwili możesz powrócić do Gildii Bohaterów. By to uczynić, użyj magicznej pieczęci, którą nosisz w plecaku.

Zakup lepszą broni i wyposażenie. Szczególnie przydatna okaże się **łopata**, dzięki której możesz odkopywać skarby. W mieście możesz również dostać kilka dodatkowych zleceń. Najłatwiej wykonać te związane ze zmianą wyglądu (wymaga trzykrotnej wizyty u fryzjera) i Podziemnym kręgiem (walka na piasku, tylko w nocy).

Możesz również spróbować okrasć kilka domów (dość mało wartościowe przedmioty, uważaj, by nikt cię nie widział), a po uzbieraniu większej sumki złota – zakupić dom (ten, który ma przed sobą tabliczkę) i go wynająć. Wynajem domów jest jednym z najlepszych sposobów na zdobycie prawdziwej fortuny, warto więc w nie inwestować.



W tawernie możesz zagrać na pieniądze w popularną grę „Pamięć”. Jeśli w 30 sekund ułożysz porami wszystkie zakryte karty, podwoisz ilość złota, które postawiłeś. Gra wymaga nieco wprawy, jednak pozwala szybko zdobyć małą fortunę.

sobów na zdobycie prawdziwej fortuny, warto więc w nie inwestować.

Gildia Bohaterów i Farma Ocharda

OBRONIĆ LUB OKRASIĆ FARMĘ

Wróć do Gildii i wybierz kolejne zadanie. Możesz bronić lub atakować farmę Ocharda, oboje zadania są niemal identyczne. Opusc budynek i podążaj zgodnie ze wskazówkami zawartymi na mapie. Podróż będzie długa, warto, byś przyszedł mijane lokacje (sporo przydatnych przedmiotów).



Warto handlować z wędrownymi kupcami. Mają o wiele szerszy asortyment niż ich ziomkowie w miastach.

Pa dźtorciu na miejsce zadanie masz proste: albo wrac z pomocą strażników zabić wszystkich atakujących bandytów, albo osłaniać łotrów i pozwolić im ukrasć trzy skrzynie. Gdy wykonasz zadanie, pojawi się Szepit chichoczące stacze z tobą samotny pojedynek. Traf ją raz, a następnie odierz specjalnym ciosem (prawy przycisk myszy), by otrzymać dodatkową nagrodę. Wróć do Gildii.

Gildia Bohaterów, Farma Ocharda,

Wawóz w Wielkim Lesie, Ciemny Las, Kurhany

ESKORTOWAĆ KUPCÓW

Wykorzystaj punkty doświadczenia, by rozwinąć swoją postać. Na mapie zadań pojawiły się dwa nowe wyzwania. Pierwsze z nich jest opcjonalne i wymaga powrotu do siedziby Ocharda. Po drodze możesz pomóc napotkanemu kupcowi i doprowadzić go na farmę (korzystając z komendy podążać), za co w nagrodę otrzymasz klejnot.

Pa dźtorciu na farmę Ocharda po raz kolejny zmierzysz się z Szepitem, tym razem w korespondencyjnym pojedynku. Cel jest prosty: wygrywa ten, kto zabije większą liczbę Hobbosów w czasie 3 minut i 30 sekund. Przeciwnicy pojawiają się w grupach po 3 i są dość słabi, w pierwszej kolejności zawsze ubijaj megów.

Główne zadanie, które musisz wybrac w Gildii, polega na eskortowaniu kupców. Najpierw musisz ich jednak odnaleźć, podążaj zgodnie ze wskazówkami na mapie. Jeśli chcesz otworzyć Drzwi Demonów w Wawozie w Wielkim Lesie, musisz zjeść przed nimi 12 żywych kurczaków (jeden po drugim, lecz powoli).



W Wawozie w Wielkim Lesie napotkasz grupę bandytów, którzy każą zapłacić 400 sztuk złota za przejście przez ich teren. Odmów i ubij całą bandę.

Kupców odnajdziesz w Wejściu do Ciemnego Lasu, wydaj im polecenie, by za tobą podążali. Niemal natychmiast pojawi się jeszcze jeden kupiec, który został pogryziony przez Wilkołaka. Jeśli przyłączysz go do ekipy, ryzykujesz, że zmieni się on w bestię, nim dotrzesz na miejsce. Warto jednak spróbować.

Pokonaj napotkanego Wilkołaka i lepiej omin Drzwi Demonów (wymagają walki z grupą przeciwników).

która może zranic kupców – wrac tu później). Podążaj cały czas przed siebie. Po wejściu na nową planszę wydaj kupcom rozkaz zatrzymania się, byś mógł samemu uciec na zwiad. Zabij wszystkich przeciwników, wrac po kupców i doprowadź ich do kolejnej lokacji. Tę operację powtarzaj kilkakrotnie.

Dokładnie przeszukuj lokacje, przez które przechodzisz, możesz bowiem natrafić na wiele cennych przedmiotów. W mijanym obozie kupców warto kupić lepsze wyposażenie (uroku dawa ci tatuaz „Ognista Malpa”) lub zagrać w blackjocka.



W czasie przeprawy przez bagno uważaj na wybuchające grzyby. By móc przejść bezpiecznie, zniszcz je z bezpiecznej odległości za pomocą łuku.

Na samym końcu podróży czeka cię starcie z pierwszym groźnym przeciwnikiem – Trollem Ziemnym. Bestia potrafi dość celnie rzucać pociskami. Najłatwiej go ubić z dystansu, rzucając magią lub strzelając z łuku i robiąc unik (klawisz bloku plus kierunek), turając się za każdym razem, gdy będzie nadlatywał pocisk. Po walce wkrocz do wioski, co zakończy zadanie.



Dolina Dębów

POROZMAWIAĆ Z MAZE'EM

Przebywając w osadzie, otrzymasz wiadomość, że Maze oczekuje cię w pobliskiej wiosce. Udaj się do Doliny Dębów – wyglądu znajoma, nieprawdaz? Tak, po kilkunastu latach powróciłeś do swojej rodzinnej wioski i jak widać, niewiele się w twoich starych kątach zmieniło.



Na plaży spotkasz kobietę, która opowie ci o swoim zaginionym mężu. Jego ducha odnajdziesz na wschodnim krańcu plaży. Wyjawi ci, że zekopuł skarb pod statua w parku pamięci.

Maze czeka przed tawerną. Przekaze ci kilka informacji o twojej siostrze. W Gildii Bohaterów oczekuje już na ciebie zadanie z nią związane. Wcześniej tradycyjnie warto wykorzystać okazję i razjezrzec się nieca po okolicy.

W skrzyniach i beczkach w pobliżu miasta można znaleźć kilka wartościowych przedmiotów. W tawernie warto zagrać w stołowego golfa. Gra jest bardzo prosta i przy odrabianiu cierpliwości pozwala wygrać całkiem pokorną sumkę. Pa zwiedzenia okolicy przenieś się do Gildii Bohaterów, wykorzystaj punkty doświadczenia, a następnie wybierz zadanie odnalezienia kryjówki bandytów.

10

Droga na Klif i Obóz Bandytów

DOTRZEĆ DO OBOZU TWINBLADE'A

Ponownie wróć do Dębowej Doliny (teleportuj się) i udaj się na plażę. Znajduje się tu mała jaskinia, przez którą wiedzie droga na klif. Znajdziesz się tuż przed bramą do obozu bandytów i tu czas na małe podchody, bowiem musisz się przedostać przez nią niezauważony. By tego dokonać, najprościej jest niepostrzeżenie zabić trzech strażników za pomocą łuku. Ewentualnie możesz spróbować przemknąć się cichaczem obok nich.



Klawisz [Enter] na klawiaturze numerycznej uaktywnia zdolność skradania się. W ten sposób możesz przemieszczać się niczym kot, bez wydawania żadnych hałasów. Po zwoli ci to pozostać niezauważonym.

Wewnątrz obozu sytuacja jest prosta – masz zabić wszystkich zbirów, których napotkasz. W czasie drogi na szczyt znajdziesz wiele skrzyń z elementami stroju bandytów. Po skompletowaniu całego ubioru włoż go na siebie i przejdź do kolejnej lokacji.

Strażnik przy bramie wpuszcza cię bez żadnych problemów. Razejrzysz się po osadzie, w beczkach znajdziesz 750 sztuk złota i kilka przedmiotów. By przejść dalej, potrzebujesz przepustki, możesz ją chociażby zakupić od bandyty znajdującego się w pobliżu tawerny. Albo go po prostu zabić i ją zabrać! Jednak najlepszym sposobem na wejście w posiadanie przepustki jest wygrana w minigrze, którą prowadzi karczmarz. Przejdź do kolejnej części obozu.

By dostać się do namiotu Twinblade'a (w polskiej wersji Dwa Ostrza), musisz zastosować mały fortel i wypłoszyć strażnika. Możesz zapłacić 2000 sztuk złota zbrojcom, którzy przygotowują małą akcję dywersyjną, lub lepiej – samemu spowodować zamieszanie, uwalniając jencinów. By tego dokonać, musisz zabić strażnika, który posiada klucz do klatki.



By uwolnić kobiety, musisz zdobyć klucz do klatki. Jedynym sposobem będzie zabicie strażnika, staraj się to zrobić bez świadków, gdzieś na uboczu.

Gdy w obozie wybuchnie zamieszanie, wykorzystaj okazję i przemknij się do namiotu Twinblade'a. Niestety będzie się on ciebie spodziewał i nie ma szans na jakikolwiek rozmowę. Czas na pojedynek na śmierć i życie.



Unikaj walki z olbrzymem. Atakuj go wyłącznie w momencie, gdy ten wbije swoje miecze w ziemię – da ci to kilka sekund, by zadać mu cios w plecy. Całą operację powtórz kilkakrotnie.

Po pokonaniu Twinblade'a będziesz miał wybór – darować mu życie lub go zabić. Nim podejmiesz decyzję, bezkarnie ukradnij namiot i pojedynczo zabijaj atakujących arenę bandytów. Teraz albo wykonaj przywódce, albo po prostu odejść. Zadanie wykonane, wróć do Gildii.

11

Gildia Bohaterów i Las Wiedźm

POROZMAWIAĆ Z MAZE'EM, ODNALEZĆ ARCHEOLOGA

Udaj się na kolejną rozmowę z Maze'em, znajdziesz go w jego prywatnej komnacie. Poprosi cię on o odnalezienie mu przysługującego odnalezienie jego znajomego zwanego Archeologiem. Użyj teleportu i przenieś się do Lasu Wiedźm.

Podążaj przed siebie według wskazówek na minimapie. Już za chwilę czeka cię walka ze Skalnym Trollem. Po użyciu potwora czas na zagadkę logiczną, demon pilnujący wejścia

do jaskini wymaga odgadnięcia swego imienia.

Biegnij na północ, aż natrafisz na cztery kamienne obeliski. Na każdym wyryta jest litera. Uderzaj w nie kolejno, by ułożyć wyraz „HITS”, będący imieniem demona. Wróć do jaskini i wejdź do środka. Porozmawiaj z Archeologiem, przeszukaj pieczarę i zabierz kilka niezłych przedmiotów. Zadanie wykonane, wróć do Gildii.

Bestię najłatwiej pokonać, tnąc ją mieczem z bliska i turlając się do tyłu za każdym razem, gdy wykonuje ona swój atak (po 4 ciosach).



Gubernator Kalifornii, Arnold Schwarzenegger, na specjalne życzenie Petera Moyneta powrócił do swojej roli Mr. Tyme'a z filmu Batman & Robin.

12

Arena

ZOSTAĆ MISTRZEM ARENY

Sytuacja jest prosta – musisz wejść na Arenę i wygrać. Wcześniej warto się przygotować, kupić u lekarza znaczną ilość leków i eliksirów leczących rany. Walka będzie wyjątkowo długa.

Pojedynek na Arenie składa się z 8 rund, podczas których zmierzysz się z różnymi potworami. Pierwsze dwie rundy są proste (Osy i Habbes), a od trzeciej do pomocy zostaną ci przydzielone Szept – przeciwnikami będą Wilkolaki (użyj srebrnej broni).

Runda czwarta to pojedynek z Umarłakami (ponownie srebrna broń), natomiast piąte starcie (z bandytami) okaże się wyjątkowo ciężkie. W pierwszej kolejności eliminuj kuszników i pamiętaj, by bardzo często blokować ciosy.



Za zabicie Szepca otrzymasz dodatkowe 10 000 sztuk złota. Jeśli chcesz darować jej życie i spełnić dobry uczynek – po prostu opuść arenę pobliskimi drzwiami.

W rundzie szóstej i siódmej zmierzysz się z Trollami, zastosuj tę samą taktykę co zazwyczaj (kilka ciosów z bliska i unik). Niestety, ponieważ będziesz atakowany z dwóch stron, nie będzie to już tak proste.

Ostatni pojedynek stoczysz z Królem Skorpionów. Można go bardzo łatwo pokonać, rzucając z dystansu z łuku lub tnąc mieczem, gdy potwór wbije się w ziemię. Po użyciu bestii nieoczekiwanie będziesz musiał wygrać jeszcze jedną walkę – z Szepcem, swoją przyjaciółką. To, czy darować jej życie, zależy tylko od ciebie.

13

Gildia Bohaterów. Las Wiedźm, Sękowa Polana

ROZPRAWIĆ SIĘ Z BIAŁYM WILKOŁAKIEM

Tradycyjnie wykorzystaj punkty doświadczenia i obejrzyj mapę. Pojawiła się nowe zadanie dotyczące Białego Wilkołaka. Ponownie teleportuj się do Lasu Wiedźm i pieszo udaj się na Sękową Polanę.

Po drodze miniesz dwa ciekawe miejsca – Świątynię Avo, w której możesz złożyć datki (za 50 000 super przedmiot, za 1000 tytuł Poledyna lub przedłużenie życia o 8 lat), i miejsce, gdzie w kamień został wbity miecz. By go wyciągnąć, musisz mieć siłę na poziomie piątym, wytrzymałość na poziomie trzecim i punkty życia na poziomie drugim.

Po przybyciu na Sękową Polanę zabij Wilkołaka atakującego wiesniaków przed bramą. Za chwilę pojawi się kolejny, a po nim – jeszcze kilka. Na koniec czeka cię pierwsza potyczka z Białym Wilkołakiem – gdy zadasz bestii 10 ciosów, ucieknie ona w las.

Udaj się na wzgórze miasta, by dowiedzieć się prawdy o Białym Wilkołaku i zdobyć runę srebrnego ulepszenia. Zahartuj nią swoją broni, czyniąc ją zabójczą dla wszelkich truposzy. Teraz



Ranny Wilkołak za chwilę będzie przywoływał swoich towarzyszy. Warto na bieżąco rozprawiać się z wezwanymi posilkami, bowiem pod koniec potyczki wrogów będzie już zbyt wiele.

możesz się ostatecznie rozprawić z Wilkołakiem – opuść miasta i udaj się do jego legowiska na bagnach.

Po pokonaniu bestii wróć do osady. Zadanie zostało wykonane, jednak przed rozpoczęciem nowego warto trochę pobuszować po okolicy. Okradnij pobliskie domy, bo w większości z nich znajdują się bardzo cenne przedmioty. Natomiast u kowala możesz zakupić jedną z najsilniejszych broni w całej grze.

Wróć do Gildii i wybierz z mapy zadanie związane z Areną. By tam dotrzeć, musisz ponownie teleportować się na Sękową Polanę i dalej podążać drogą.

14

Dom rodziny Grayów

POROZMAWIAĆ Z TERESA

Teleportuj się do Kurhanów i udaj do domu rodziny Grayów, w którym przebywa Teresa. Po rozmowie z siostrą możesz skorzystać z okazji i przeszukać niewiedziony dom. Z jego historią wiąże się bardzo tajemnicze zadanie, które warto wykonać (szczegółowo w podpisie do screena). Jeśli nie masz na to ochoty, od razu przenieś się do Gildii Bohaterów.



Udaj się do Południowej Kamiennej Altany i porozmawiaj z więźniem. Postępuj według jego wskazówek, by odkryć posępną tajemnicę Lady Gray. By wywołać ducha siostry, zaświeć 3 razy lampą w pobliżu stajni.



15

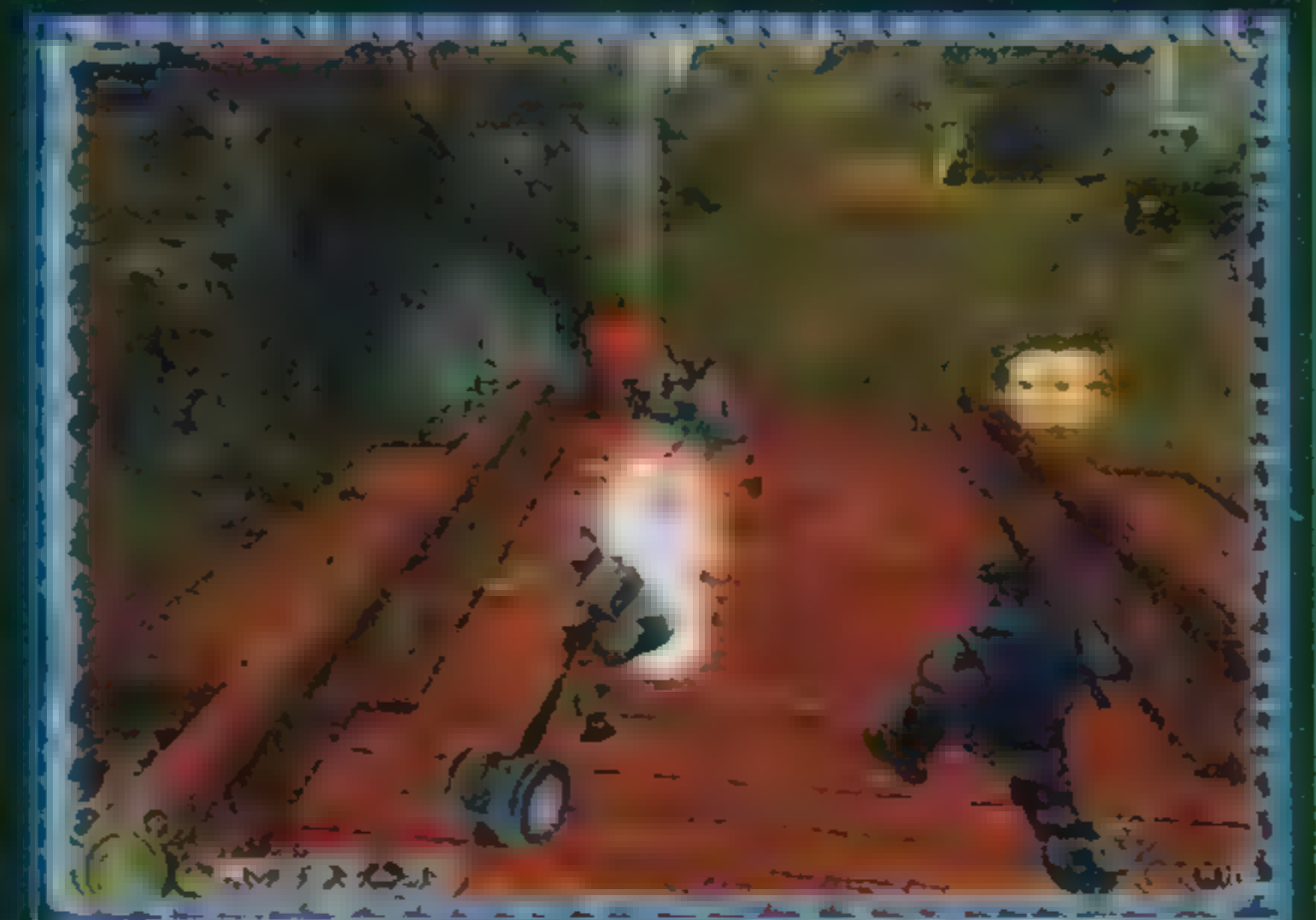
Północna Kamienna Altana. Więzienie

URATOWAĆ ARCHEOLOGA

W Gildii Bohaterów podejmij się wykonania kolejnego zadania, polegającego na odnalezieniu Archeologa. W tym celu udaj się do Południowej Kamiennej Altany, przejdź do północnej części miasta, a stamtąd rusz w kierunku więzienia. Już po chwili okaże się, co się stało – Archeolog został porwany przez bliżej nieokreślone potwory, a twoim celem jest go odbić.

Zadanie jest stosunkowo proste – biegnij cały czas prosto przed siebie i morduj każdego, kto spróbuje cię zatrzymać. Po dotarciu na wybrzeże sytuacja się skomplikuje – masz tylko 5 minut, by pokonać wszystkich przeciwników i dobiec do Archeologa. Użyj więc wszelkich dostępnych czarów pomocniczych, by uprościć sobie walkę.

Jeśli zdązysz, Archeolog zostanie odbity i wyjaśni ci, jak przemknąć się do fortecy nieprzyjaciela. Jedyna droga prowadzi przez pobliski cmentarz!



Potwory dzielą się na dwa rodzaje – magów i wojowników. Te pierwsze są stosunkowo niegroźne (jak najszybciej doprowadź do walki w zwoju), jednak wojownicy mogą sprawić ci wiele problemów. Najłatwiej jest ich wyeliminować, walcząc pod wpływem zaklęcia Berserker.

OGLĄDAJ REVIEW TERRITORY – NOWY STUDYJNY PROGRAM RECENZENCKI! TADEUSZ ZIELIŃSKI (KOMPUTER ŚWIAT GRY, PLAY) I MIŁOSZ BRZEZIŃSKI (NEO PLUS) PREZENTUJĄ GRY W AKCJI PRZY UŻYCIU TAKICH URZĄDZEŃ JAK: KONTROLERY, KIEROWNICE I KLAWIATURY. W REVIEW TERRITORY RECENZOWANE SĄ PROPOZYCJE GIER NA PLATFORMY PC, PS2, PSP ORAZ XBOX. JUŻ W MARCU RECENZJA „HEROES OF MIGHT AND MAGIC V”!

POLECAJĄ, DORADZAJĄ

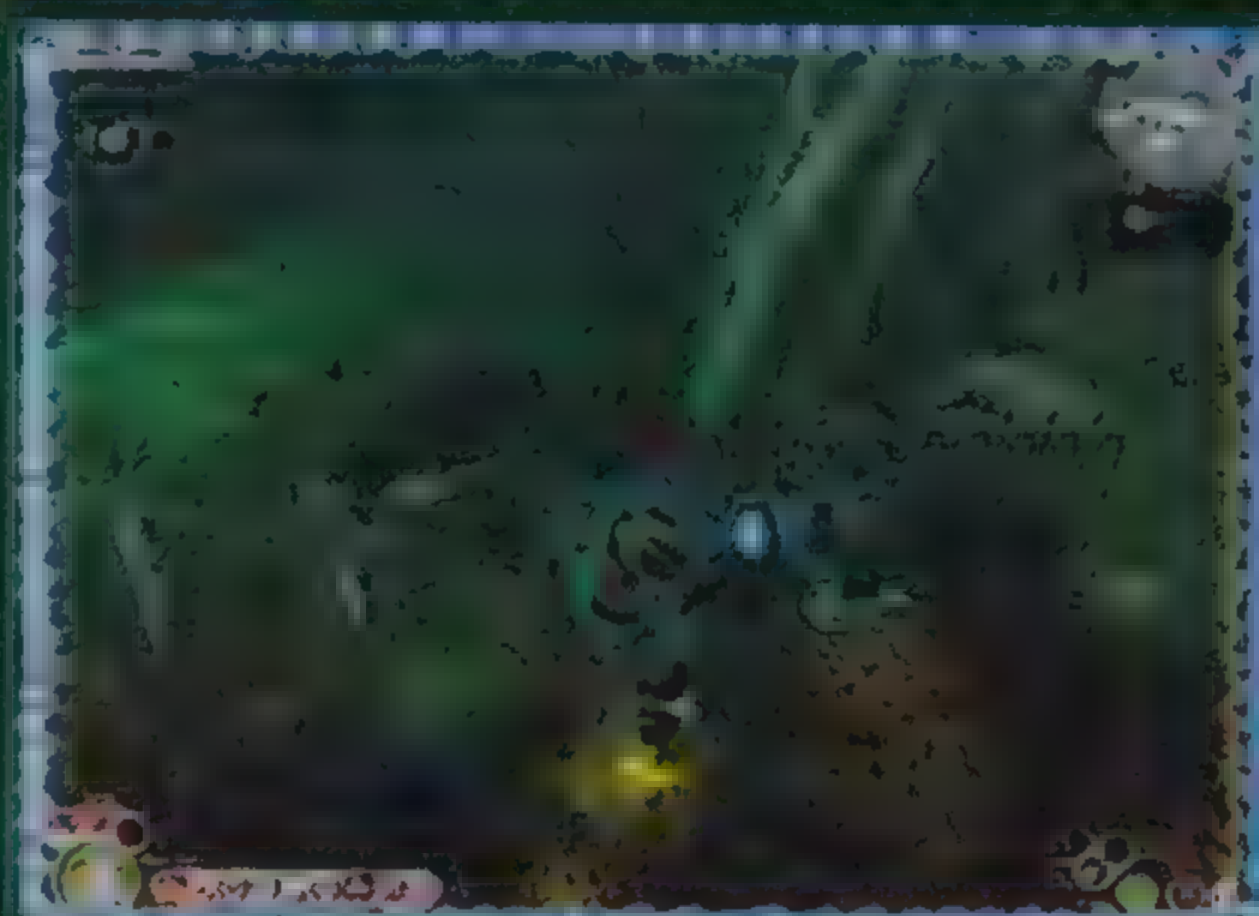
REVIEW TERRITORY



HYPER

16 Cmentarz Lychfield

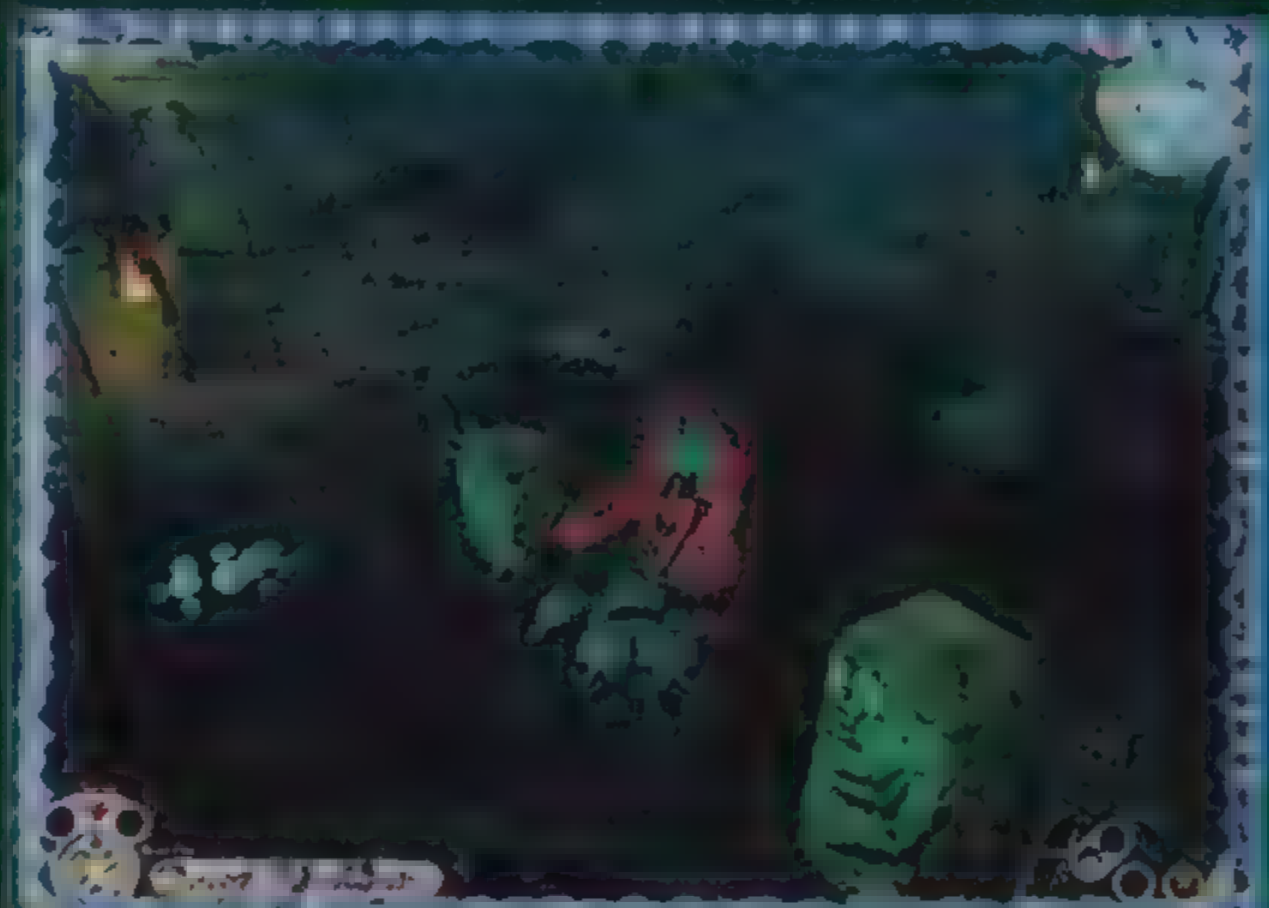
PRZEDOSTAĆ SIĘ DO FORTECY WROGA



Nad miejscami, w których ukryte jest wyposażenie Nastro, unosi się złotaśwa poświata. Wędkę i szpadel potrzebne do wykonania zadania znajdziesz w beczkach na cmentarzu i przy domu grabarza.

Po dotarciu na miejsce podsłuchaj rozmowę grabarzy, a następnie poprosz jednego z nich, by otworzył ci bramę na cmentarz. Biegnij cały czas przed siebie, aż w ostatniej z krypt natrafisz na grab rycerza Nastro. Jeśli odnajdziesz zabawiane mu wyposażenie (helm, miecz, tarczę i zbroję), to zjawa otworzy ci tajemne przejście.

Część wyposażenia znajdziesz na półce w domu grabarza. Pozostałe trzy elementy ukryte są na terenie cmentarza. Często cię więc nieco biegania – tarcze



Nie truć czasu na walkę z truposzami, bo wkrótce będą się one pojawiać w nieskończoność.

i zbroję musisz odkopac, natomiast miecz – wylądować.

Po oddaniu Nastro jego wyposażenia, tajemne przejście otworzy się. Opuszczając cmentarz i przejeżdżając przez pobliskie Drzwi Demonów. Biegnij przed siebie, aż dojrzyś do kamiennego kręgu. By go aktywować, musisz zabić kilkunastu truposzy. Cała trudność polega na tym, że możesz zranić tylko te, które wejdą do środka kręgu. Przejście zostanie otwarte.

17 Podziemny tunel. Więzienie

ODBIĆ SCARLET

Najwyższy czas wyzwolić Scarlet. Biegnij wciąż przed siebie, eliminując strażników i przechodząc przez kolejne lokacje. Scarlet znajdziesz w sali tortur, otwórz celę i uciekaj z powrotem. Niestety, zostaniesz złapany...

18 Więzienie

UCIEC Z WIĘZIENIA

Obudzisz się w więzieniu. Porozmawiaj ze skazancem z pobliskiej celi i poczekaj na przybycie strażnika. Za chwilę wezmiesz udział w wyścigu na dziedzińcu – musisz go wygrać. Nie jest to trudne, wystarczy biec w kierunku, który pokazują strażnicy.

Nagrodą jest możliwość wysłuchania wiersza napisanego przez jednego ze strażników. Gdy ten zajmie się recytacją, skradaj się za jego plecami (klawisz [Enter] na klawiaturze numerycznej!), aż do tablicy, na której jest zapisane hasło. Teraz całnij się na początku i otwórz jedną z trzech książek. Niestety, zostaniesz przyłapany, co oznacza, że spędzisz rok w sali tortur!

Rok minie szybko i po raz kolejny staniesz do wyścigu. Powtórz całą operację, tym razem otwórz inną książkę. Powinieneś mieć więcej szczęścia i znaleźć klucz do celi. Najwyższa pora uciec z tego przeklętego miejsca!

Otwórz cele innych więźniów i wybiegnij na dziedzińce. Gdy więźniowie zajmą się walką ze strażnikami, wykorzystaj zamieszanie i włóż się na schody. W skrzyni znajdującej się w jednej z sal znajdziesz cele swoje wyposażenie. Dopiero teraz wróć na dziedzińce i czule pożegnaj się ze wszystkimi strażnikami, którzy torturowali cię przez ostatnie lata...



W walce z osmiornicą musisz uzbroić się w cierpliwość. Potwora można zranić wyłącznie w czasie jego ataku, gdy jego ciało znajdzie się na stołym łóżku.

Udaj się do sali tortur i ponownie uwolnij Scarlet. Ucieknijcie przez Podziemny Tunel. Nie będzie to jednak takie proste, bowiem na samym końcu będziesz zmuszony walczyć z olbrzymią osmiornicą.

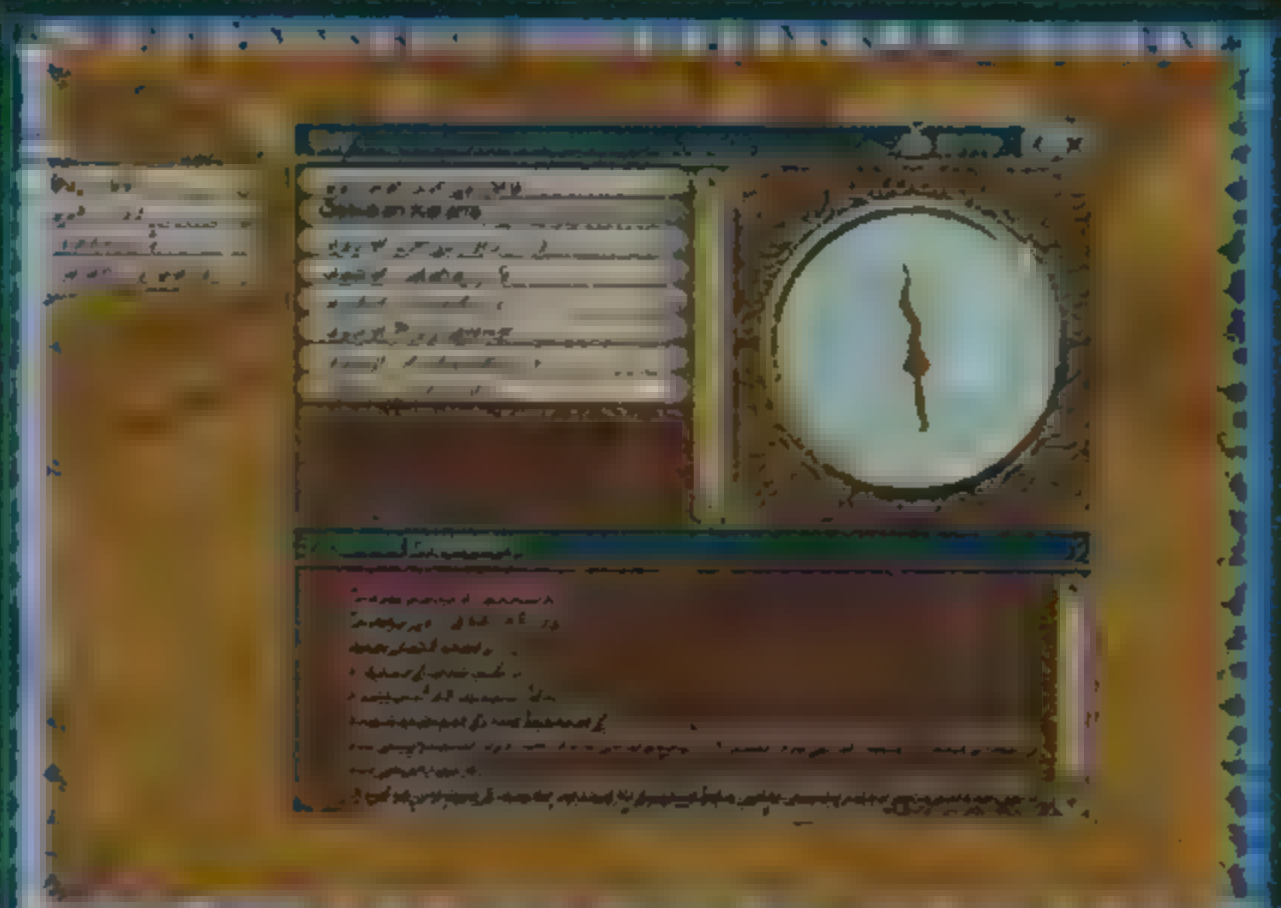
Potyczka składa się z trzech faz. Najpierw musisz odciąć cztery macki potwora, później kilkakrotnie zranić go w łeb i w końcu raz jeszcze obciąć cztery ostatnie odnóża. Droga do wolności stoi otworem.

19 Kurhany. Starożytne Wrota. Wybrzeże Haków

PRZEDOSTAĆ SIĘ NA WYBRZEŻE HAKÓW

Teleportuj się do Kurhanów i podążaj drogą w kierunku wskazanym na minimapie. Gdy dojrzyś w pobliżu wrot, rozpocznie się jatka, musisz zabić kilkunastu truposzy, dzięki czemu teleport zostanie naładowany. Witaj w mroźnej krainie.

Biegnij przed siebie do wskazanego miejsca. Po obejrzeniu scenki teleportuj się do Gildii Bohaterów (choć wcześniej warto zwiedzić miasto). Wizyta będzie krótka, pobiegnij do kwatery Maze'a, a po obejrzeniu kolejnej scenki zabierz książkę i udeń się porozmawiać z mistrzem. To ostatni moment, by zrobić porządne zakupy w sklepach! Nawet jeśli grasz wojownikiem, kup najsilniejszy dostępny łuk.



Rozmowa z mistrzem będzie oznaczać przejście do finałowej części rozgrywki. Nim więc ją odbędziesz, zadaj o odpowiednie wyposażenie swojego bohatera – najlepszy miecz kupisz w Pełnocnej Kamiennej Altanie.

20 Wybrzeże Haków

POWROCIC NA WYBRZEŻE HAKÓW

Teleportuj się na Wybrzeże Haków. Pobiegnij w miejsce, gdzie znajduje się magiczna bariera, i po jej przełamaniu stocz walkę ze zdrajcą! Pojedynek z Maze'em składa się z 5 części, za każdym razem, gdy zadasz mu kilka ciosów, labuz ucieknie w inną część mapy. Wytręp go i zabij, a następnie powróć do Gildii Bohaterów.



Potyczka z Maze'em jest wyjątkowo prosta, bo staruch zupełnie nie radzi sobie w walce w zwarciu. Uwaga! Jedynie na moment, w którym będziesz do niego dobiegał, by nie oberwać efektem magicznego ataku.

21 Gildia Bohaterów

SPROBOWAĆ POWSTRZYMAĆ JACKA RZEZNIKA

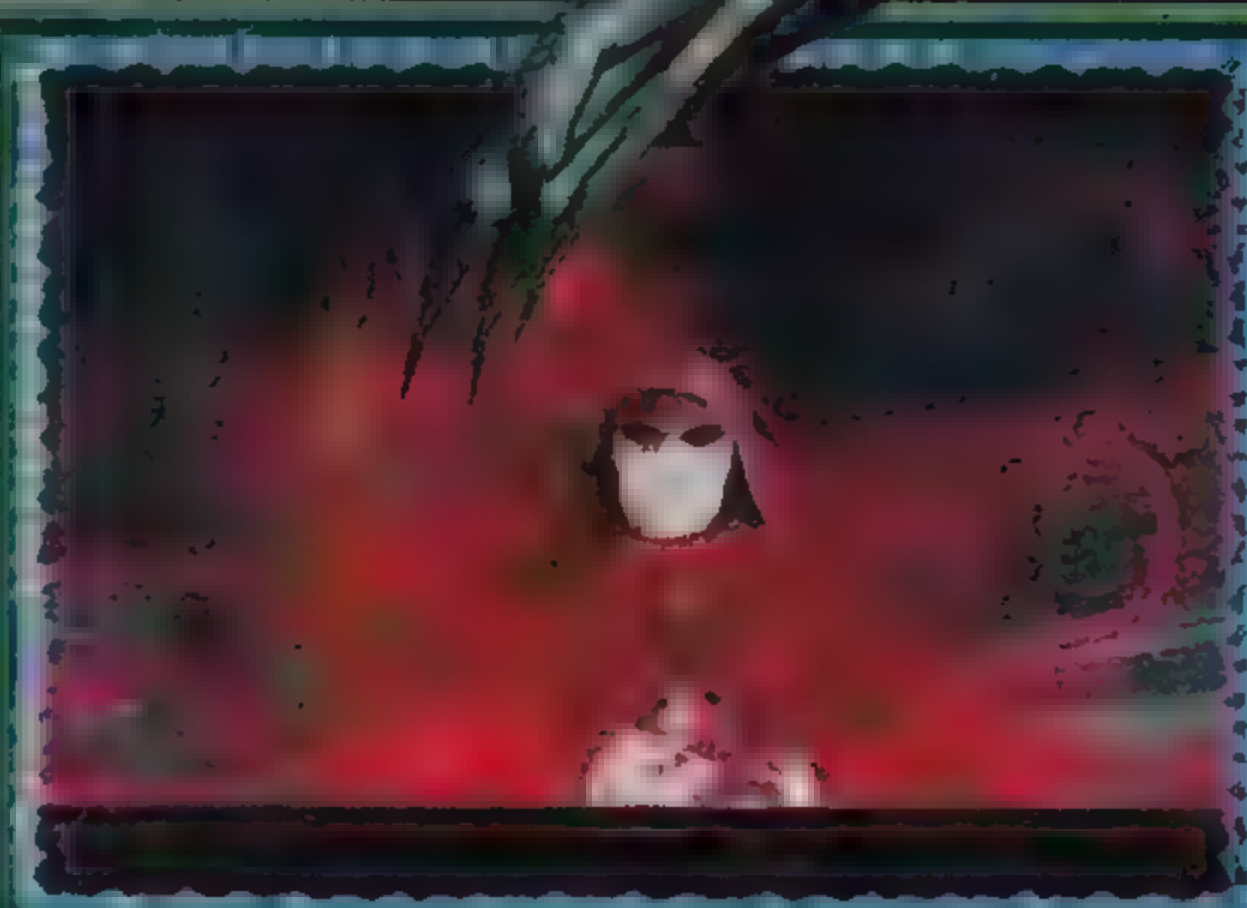
Porozmawiaj z mistrzem i zdecyduj się ruszyć w pogoń za postacią o imieniu Jack of Blades (w polskiej wersji nazwany jest on Jack Rzeźnik). Użyj pobliskiego teleportu. Zudunie jest dziecinie proste, choć czasochłonne. Musisz biec do końca lokacji, by zobaczyć, jak Jack ucieka. I tak aż cztery razy. Bez względu na to, jak szybko będziesz biegał, i tak go nie dogonisz. Na koniec ponownie znajdziesz się w budynku Gildii.

22 Komnata Przeznaczenia

ZABIĆ JACKA RZEZNIKA

Pobiegnij do biblioteki na ostatnią rozmowę z mistrzem. Czas na finałny pojedynek, Jack oczekuje cię w podziemiach, w Komnacie Przeznaczenia. Walka jest wyjątkowo długa i podzielona na dwa etapy.

W pierwszym musisz pokonać slugosów Jacka, a jemu samemu zadać kilkanaście cichych ciosów. Drugi etap będzie o wiele trudniejszy, bowiem runny Jack wznieście się w powietrze i będziesz go mógł zranić wyłącznie za pomocą magii lub łuku. Uzbroj się więc w cierpliwość, dużo biegaj i wypuszczaj strzały z maksymalną siłą. Po pokonaniu Jacka będzie to główna część gry i zaczyna dodatkowe przygody!



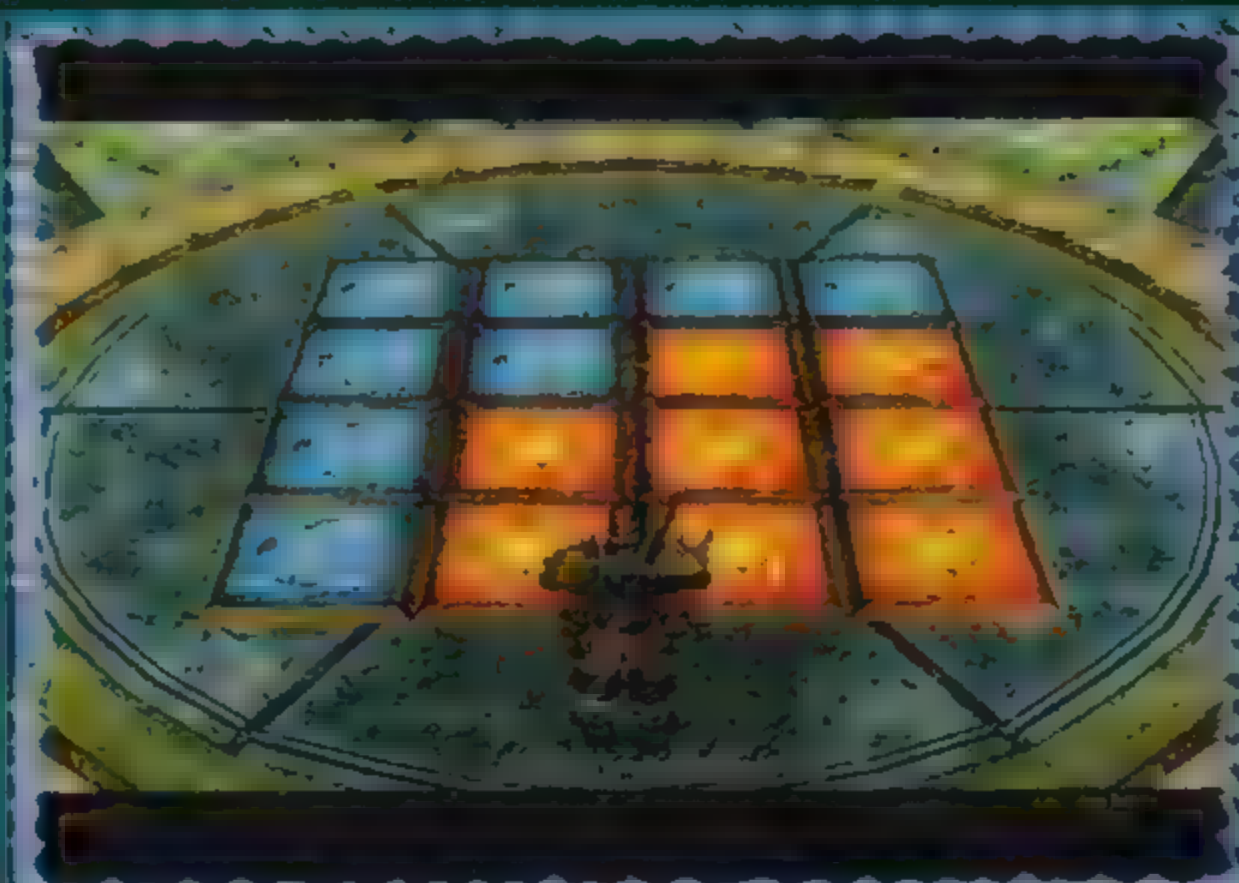
Po wygranej walce musisz zdecydować, czy zabijesz swoją siostrę i zatrzymasz miecz (zadaje on obrażenia równe 500 punktów), czy też wrzucisz go w otchłań.

Kruszynka się wściekła, bo w sklepie zabrakło Pedigree Pol.

Przygoda dodatkowa

23 Dębowa Dolina. Punkt Obserwacyjny ZDOBYĆ OGNISTE SERCE

Przygoda zacznie się rano po zwycięstwie nad Jackiem Rzeźnikiem, gdy otrzymasz wiadomość od mistrza. Teleportuj się do Gildii i wysłuchaj całej historii. Przejdź przez Drzwi Demonów do starych komnat. Twoim celem jest pięciokrotnie rozwiązanie prostej gry logicznej. Musisz chodzić po kamiennych płytkach w ten sposób, by wszystkie zmieniły się w słońca (lub księżyce).



By rozwiązać ostatnią zagadkę, należy posuwać się kolejno (G - góra, D - dół, L - lewa, P - prawa):
G D P P P G G G L L D P D D L G L

24 Gildia Bohaterów. Wybrzeże Haków PRZYWOŁAĆ WIDMOWY STATEK



Miecz Avo znajdziesz zakopany w jednym z grobów znajdujących się na dziedzińcu Gildii.

Twoim kolejnym celem jest przedostanie się na Wybrzeże Haków, wcześniej możesz jednak zdobyć mistyczny miecz Avo. Nie jest on zbyt potężny, lecz może okazać się przydatny. Teleportuj się na Wybrzeże Haków.

Dotrzyj na szczyt latarni morskiej i umieść w niej Ogniste Serce. By nie była za prosta, niemal natychmiast pojawią się grupki przeciwników starające się je zniszczyć. Rozwal całe towarzystwo i spokojnie poczekaj na przybycie statku.

25 Zaginiona zatoka. Śnieżna Iglica AKTYWOWAĆ WYROCZNIE

Po zejściu na ląd i otrzymaniu wiadomości od Scythe'a rusz śnieżnym szlakiem. Droga będzie pełna niebezpieczeństw, a na koniec będziesz musiał się zmierzyć z Lodowym Trilem.



Z bestią najłatwiej jest walczyć w zwoju. Zadać trzy ciosy i rób unik do boku, omijając lodowe paciski.

Po dotarciu do miasta poświęć chwilę na jego zwiedzenie (uzupełnij zapasy) i odnajdź Scythe'a. Wytłumaczy ci on, iż do aktywowania Wyroczni potrzebne czterech Rytów Zapytania, a te

są ukryte gdzieś na pobliskim cmentarzu.

Opuść osadę i udaj się do nekropolii. Tu sytuacja się nieco skomplikuje, bowiem na terenie cmentarza znajduje się kilkadziesiąt grobów (miejsc za znaczone złote poświętną). Ryt, których potrzeba jest, zagrzebane są w kilku z nich, nie pozostaje więc nic innego niż rozkopać wszystkie!

Pierwsze dwa Rytów Zapytania odnajdziesz w południowej części cmentarza, natomiast pozostałe dwa w części północnej. Za każdym razem po ich wydobyciu zostaniesz zaatakowany przez grupę przeciwników – trzymaj więc bron w pogotowiu. Po zdobyciu wszystkich czterech Rytów wróć do Śnieżnej Iglicy i zgodnie z sugestiami Scythe'a aktywuj Wyrocznie.



Na cmentarzu odnajdziesz ostatnie Drzwi Demonów. Wpuszczę cię do środka, jeśli oddasz wszystkie znalezione srebrne klucze. Nie warto – nagrodą jest bardzo przeciętny miecz.

27 Świątynia Archonta. Dębowa Dolina POSIĄŚ DUSZĘ WIELKIEJ WOJOWNICZKI

Ponownie masz wybór. Możesz w ogóle nie ruszać się z miejsca i zabić Briar Rose lub teleportować się do Dębowej Doliny i po wyeliminowaniu duchów na cmentarzu zabrać duszę swojej matki. I ponownie: pierwsze rozwiązanie okaże się znacznie łatwiejsze.

28 Świątynia Archonta. Cmentarz Lychfield POSIĄŚ DUSZĘ NAJSTARSZEGO BOHATERA

Znawu zastaniesz zmuszony dokonać wyboru. Możesz zabić swojego mistrza albo złożyć ponowną wizytę duchowi Nosto. To drugie roz-



Nostro jest otoczony przez grupę sług i niezniszczalny. By móc go zabić, wcześniej musisz ubić kilka otaczających go szkieletów. Całą czynność musisz wykonać kilka razy.

wiązanie wydaje się troszeczkę łatwiejsze.

Przenies się na Cmentarz Lychfield i – tak jak kiedyś – przejdź przez Drzwi Demonów, kierując się do kręgu umarłych. Nostro już na ciebie czeka, lecz pomimo sympatii, jaką ci darzy, nie odda swej duszy bez walki.

Po wygranej po raz ostatni powróć do Świątyni Archonta. Za chwilę czeka cię finałowa batalia, więc wcześniej warto odwiedzić Gildię, by podnieść współczynniki oraz uzupełnić w sklepach zapasy eliksirów leczących.

29 Jaskinia Smoka ZABIĆ SMOKA

Po użyciu zebranych dusz i aktywowaniu ołtarza biegnij przed siebie i wkrocz do pobliskiej jaskini. Jack już czeka, jednak tym razem ukaże ci się w swojej prawdziwej postaci – olbrzymiego smoka!

Podobnie jak ostatnio: walka składać się będzie z dwóch etapów, lecz będzie o wiele prostsza. Jak najszybciej podbiegnij do guda i zadaj mu jak największe obrażenia.

Jeśli nie uda ci się go zabić, ranny smok wzniesie się w powietrze i spróbuje zlać z góry ogniem. Wycekuj chwilę, omijając jego ataki, a gdy ponownie wyładowe – raz jeszcze podbiegnij i tnij go bezlitośnie mieczem.

Jack Rzeźnik został pokonany, tym razem na zawsze. Ostatnie, co musisz zrobić, to cisnąć w otchłan jego maskę. Albo... złożyć ją i zostać następcą tyrana.

26 Świątynia Archonta. Sękowa Polana. Arena POSIĄŚ DUSZĘ WIELKIEGO WOJOWNIKA

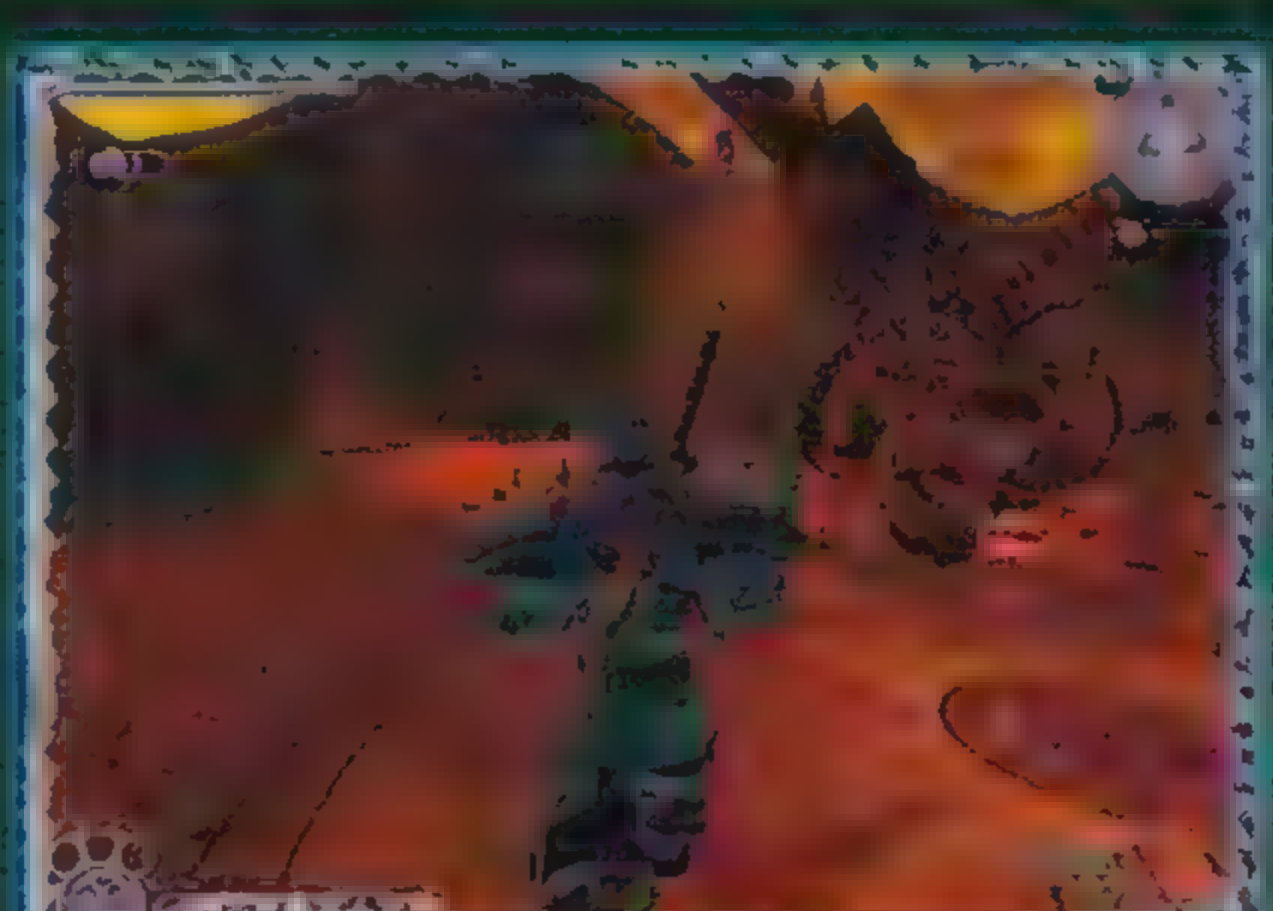
Wyrocznie wyjawia ci straszliwą prawdę – Jack Rzeźnik żyje! By go odnaleźć, musisz posiąść trzy dusze, pozwalające aktywować Świątynię Archonta.

Cel pierwszy – wojownik. Teleportuj się na Sękową Polanę, gdzie pod bramą spotkasz Thundera (Groma). Muzliwosci masz dwie: możesz go zabić i zabrać jego duszę lub uderzyć się ponownie na Arenę i zdobyć duszę jednego z byłych championów. To pierwsze rozwiązanie jest o wiele łatwiejsze, bowiem tym razem walka na Arenie będzie szalenie trudna.

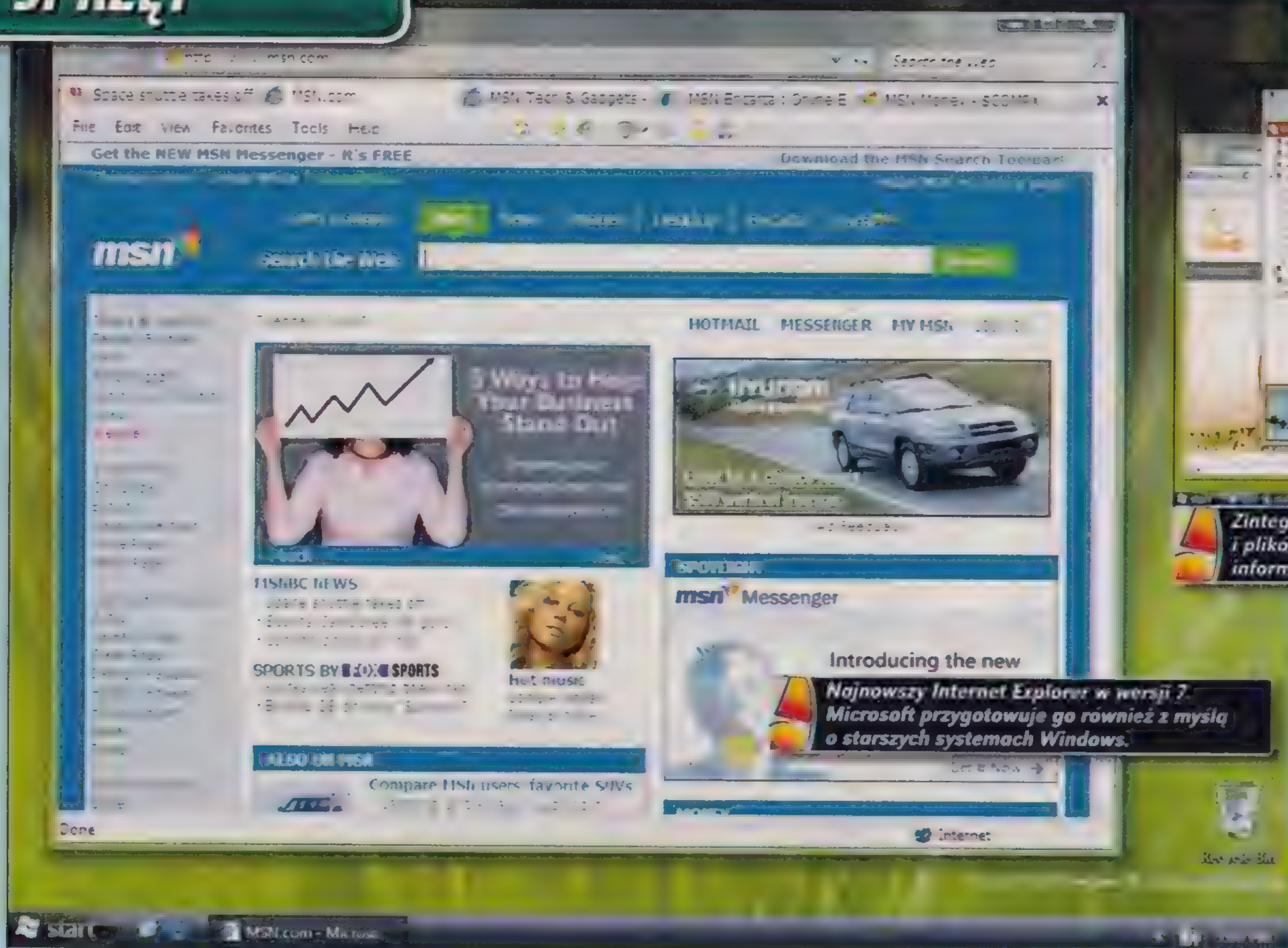
Po zdobyciu duszy teleportuj się do Świątyni Archonta.



Wyrocznie może opowiedzieć ci wiele historii na temat krainy i twoich znajomych. By je usłyszeć, wejdź na taras widokowy i spoglądając na Wyrocznie – skorzystaj z systemu gestów i emocji.



Korzystając z zaklęcia Multistrike, Zwolnienie Czasu i Berserker, Smoka można zabić w ciągu pierwszej minuty!



Zintegrowana z systemem przeglądarka grafiki i plików wideo potrafi wyświetlać szczegółowe informacje o danym materiale.

mały bonus (a nawet minus, he, he, he – Rednacz) – system ma obsługiwać technologię High-Bandwidth Digital Content Protection, stosowaną obecnie z powodzeniem w wielu urządzeniach elektronicznej konsumpcji, uniemożliwiającą skopiowanie materiału wideo dostępnego między innymi na płytach DVD.

Vista ma pracować sprawniej, a nawet uruchamiać się szybciej niż Windows XP, nie przekłada się to jednak na spadek zapotrzebowania na pamięć czy moc obliczeniową komputera. Aby w pełni cieszyć się możliwościami nowego systemu, niezbędna będzie karta graficzna zgodna z DirectX 9.0. Microsoft obiecuje, że dzięki wykorzystaniu funkcji DirectX Windows Vista będzie nie tylko funkcjonalny, ale i bardzo ładny.

Sam DirectX zostanie również zaktualizowany w taki sposób, aby mógł zintegrować się z systemowym interfejsem. Tym samym nie będzie już oddzielnym pakietem. Za grafikę w Windows Vista odpowiadać ma zbiór nowych bi-



Nowe okienka Billa Gatesa Windows Vista™

Jeszcze w tym roku w sklepach pojawi się następca Windows XP o nazwie Vista. Najnowszy system operacyjny Microsoftu ma być szybszy, stabilniejszy i bardziej bezpieczny.

Aby osiągnąć ten cel, przygotowano szereg nowości, które w pełni poznają i wykorzystają tylko programiści. W praktyce jednak najwięcej skorzysta na tym zwykły użytkownik. Nie tylko ze względu na zalety samego systemu operacyjnego, ale i na jego funkcjonalności oraz możliwościach pisanego z myślą o nim oprogramowania. Microsoft dąży bowiem do maksymalnego uproszczenia zarówno procesu tworzenia aplikacji, jak i obcowania z systemem. Równocześnie **wzrosnąć ma wydajność i stabilność systemu**, bowiem wszystkie niezbędne komponenty służące do tworzenia czy obsługi programów są zintegrowane z systemem w specjalnych pakietach-bibliotekach, m.in. WPF i WCF (patrz: ramka).

W Vista nie zabraknie nowych technologii, które mają uprościć życie milionom użytkowników na całym świecie. Microsoft obiecuje, że nowym systemem będzie można częściowo sterować głosem. **Inne rozwiązanie ułatwiające pracę to możliwość aktualizacji sterowników karty graficznej bez potrzeby restartowania systemu** – tym udogodnieniem cieszyli się do tej pory wyłącznie użytkownicy różnych odmian Linuxów. Planowane jest również umożliwienie zmiany rozmiaru partycji z poziomu Windowsa. Dla miłośników najnowszych technologii multimedialnych i praw autorskich

WTF is WCF,
Rozszyfrowujemy tajem

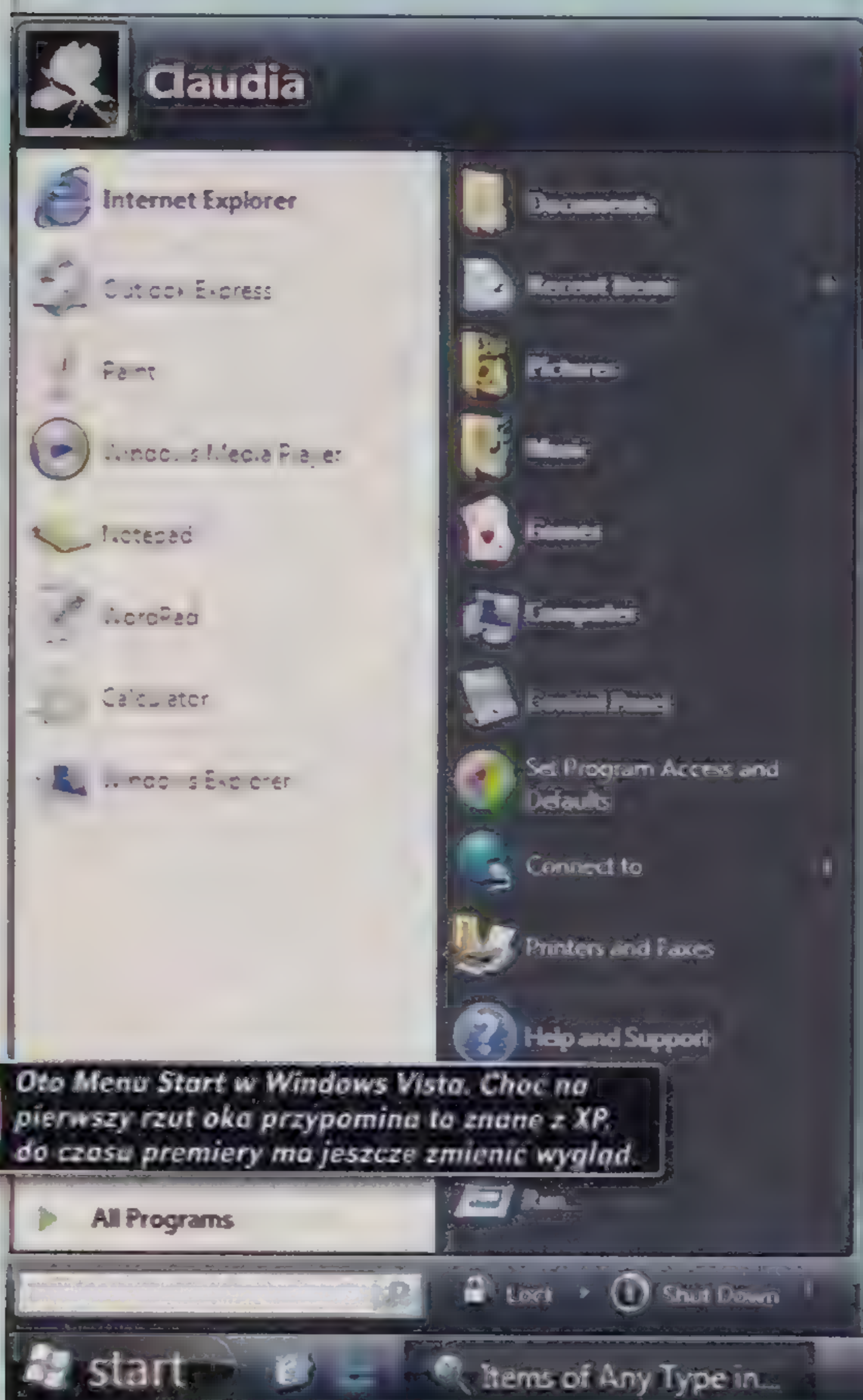
WPF (Windows Presentation Foundation)

Nowy silnik graficzny dla Windowsa. Oparto go na grafice wektorowej (nie bitmapowej, jak dotychczas). **WPF elastycznie łączy obsługę grafiki dwu- oraz trójwymiarowej**, audio, dokumentów czy nawet system rozpoznawania mowy.

Windows Presentation Foundation wykorzystuje także bibliotekę DirectX, dzięki czemu możliwe jest maksymalne wykorzystanie sprzętu odpowiedzialnego za tworzenie obrazu do typowych, systemowych zastosowań.

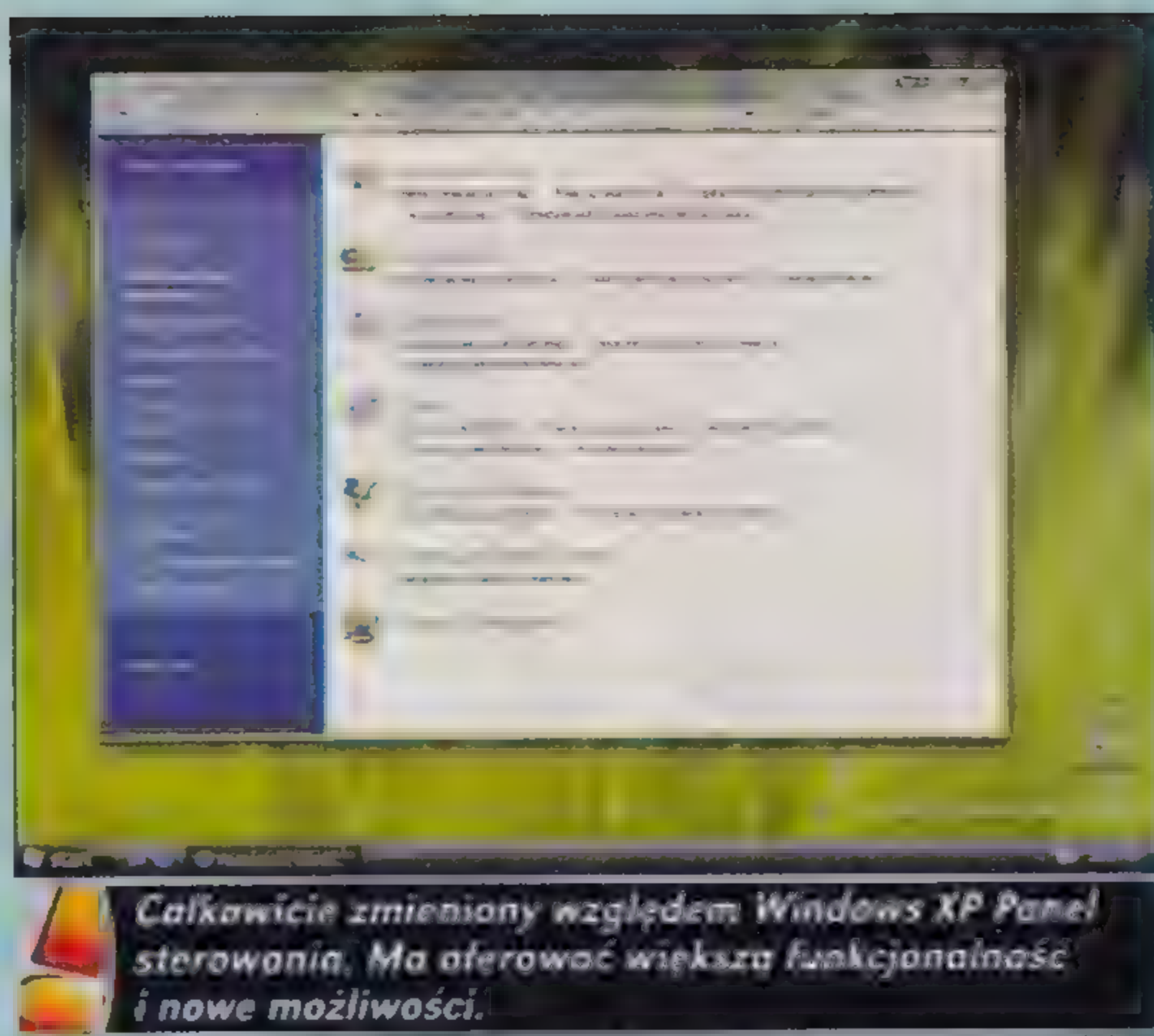
Takie rozwiązanie oznacza wiele zalet – przykładowo, programiści mają prostszy dostęp do plików audio, dokumentów, przeglądarki oraz innych aplikacji. Dzięki temu oprogramowanie pisane pod Windows Vista będzie oferować nowe funkcje oraz pracować sprawniej i szybciej.

Wprowadzenie WPF planowane jest jeszcze w tym roku. Z nowych możliwości tego silnika ma korzystać nie tylko Vista, lecz również starsze systemy, czyli Windows Server 2003 oraz XP.



Oto Menu Start w Windows Vista. Choć na pierwszy rzut oka przypomina to znane z XP, do czasu premiery ma jeszcze zmienić wygląd.

biotek o nazwie WGF (Windows Graphic Foundation). Wiadomo już, że z WGF mają korzystać najnowsze karty graficzne i gry, które pojawią się w sklepach za kilkanaście miesięcy – **nad tytułem, który wykorzysty i zademonstruje możliwości pakietu już od jakiegoś czasu pracują twórcy niezapomnianego Far Cry'a.** Microsoft obiecuje, że dzięki WGF grafika w grach komputerowych zrobi kolejny krok do przodu.



Całkowicie zmieniony względem Windows XP Panel sterowania. Ma oferować większą funkcjonalność i nowe możliwości.

Najnowsza, udostępniona prasie i wybranym użytkownikom wersja **beta Visty**, wciąż pozbawiona szeregu nowości, do sprawnej pracy potrzebuje 5 GB miejsca na dysku twardym i 512 MB pamięci opera-

Duże wymagania sprzętowe Visty to właściwie jedyna rzecz, którą można się teraz martwić.

cyjnej. Spodziewać należy się jednak, że zapotrzebowanie na pamięć spadnie, kiedy wprowadzane zostaną ostateczne optymalizacje. Mimo to należy liczyć się z faktem, że do komfortowej pracy potrzebny będzie 1 GB RAM. Do obsługi Visty niezbędny będzie również 64-bitowy procesor, a takie wymagania powinien spełniać już niebawem każdy nowy komputer. Posiadacze starszych maszyn o nowych Okienkach będą jednak musieli po prostu zapomnieć.

Finalna wersja Windows Vista nie będzie niestety wyposażona w nowy system plików o nazwie WinFS (patrz: ramka), który według wczesnych zapowiedzi miał się znaleźć już w pierwszej wersji systemu. Microsoft cały czas nad nim pracuje i do czasu jego premiery wszystkie systemy operacyjne Windows będą używać standardowego systemu plików NTFS.

Sam Windows Vista pojawi się w sklepach piętnastego grudnia tego roku. Microsoft już teraz przygotowuje najróżniejsze konkursy i promocje, które mają zachęcić użytkownika do zakupu Visty. Do czasu premiery podane zostaną także wszystkie funkcje systemu i oficjalne, ostateczne wymagania sprzętowe.

Podsumowując, właśnie duże wymagania sprzętowe Visty to właściwie jedyne, o co można się martwić. Reszta, czyli cały system i oferowane przez niego możliwości, zapowiadają się znakomicie – czeka nas kolejna aktualizacja softu i... hardware'u.

Autorem tekstu jest Piotr Lewandowski.

WPF, WinFS?!
nicze skróty Visty

WCF (Windows Communication Foundation)

Pod nazwą tą kryje się następny silnik, integrujący w sobie wszystkie dotychczasowe technologie Microsoftu służące do komunikacji. Dzięki niemu bez problemu będzie można łączyć ze sobą różne systemy operacyjne. Przy tym aplikacje sieciowe zaczną powstawać i współpracować ze sobą o wiele szybciej.

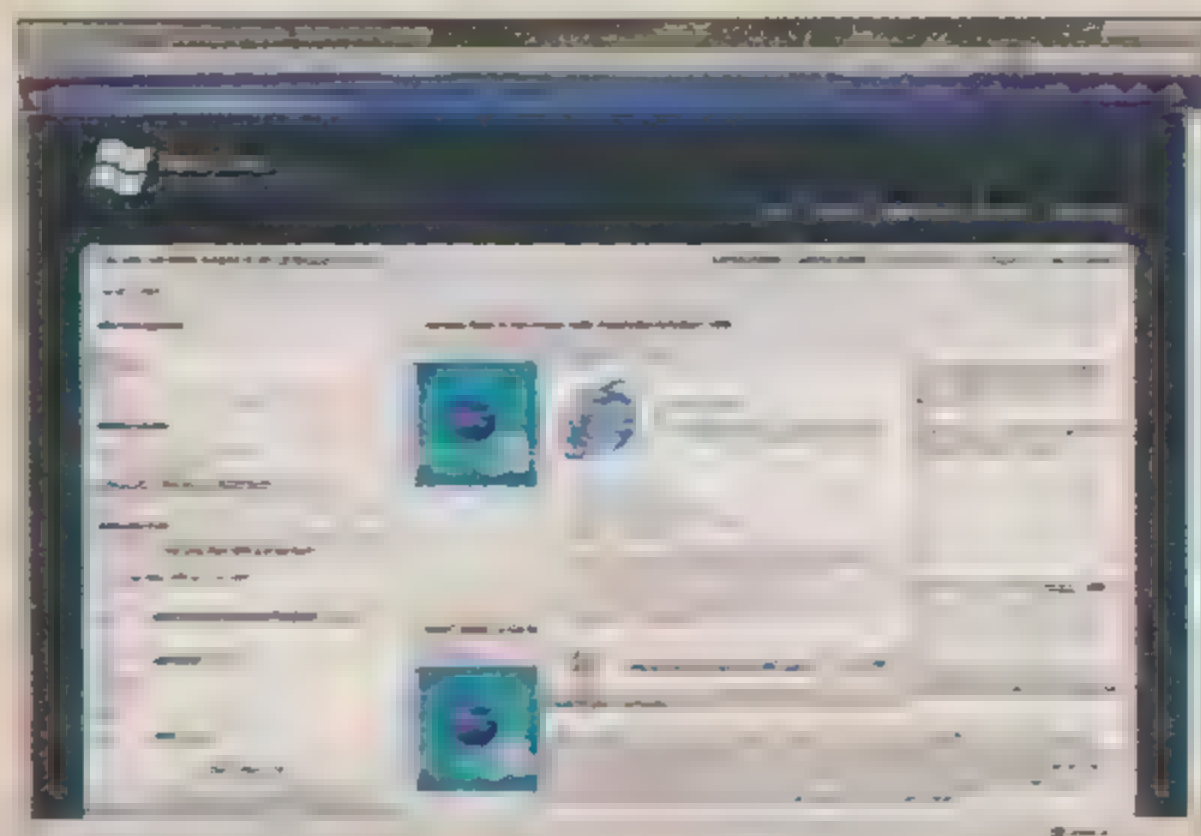
Częścią WCF jest także nowy język programowania o nazwie WinFX. Pozwala on na ujednolicony dostęp do Windows Communication Foundation oraz Windows Presentation Foundation. WinFX jest bardzo przyjazny dla programisty. Dzięki niemu można o wiele szybciej pisać nowe oprogramowanie, a gdy zajdzie potrzeba, korzystać z mechanizmów typowych dla platform sieciowych, czyli na przykład automatycznego czyszczenia pamięci.

Według Microsoftu WinFX pozwala tworzyć oprogramowanie w oparciu o już uzyskaną wiedzę oraz bardzo dobre biblioteki. To wszystko zaowocować ma tym, czego najbardziej pragną użytkownicy. Mowa o wyeliminowaniu najróżniejszych konfliktów, wysokiej stabilności i funkcjonalności godnej oprogramowania nowej generacji.

WinFS (Windows File System)

Nowy system plików, który pierwotnie miał być kluczowym składnikiem Windows Vista. Jednak Microsoft zdecydował się udostępnić go w postaci całkowicie darmowej aktualizacji dla wszystkich systemów Windows od 2000 włącznie.

WinFS ma opierać się na języku XML oraz relacyjnej bazie danych Microsoft SQL. Zmieni się całkowicie sposób zarządzania plikami – w praktyce niemal całkowicie zrezygnowano z pojęcia folderu. Interfejs będzie przypominał raczej typową bazę danych, a pliki tymczasowe nie będą widoczne w Eksploratorze Windows.



AGE OF EMPIRES III

7164 konkurs SMS

DO WYGRANIA 15 ZESTAWÓW:
GRA AGE OF EMPIRES III, KUBEK Z LOGO GRY
I PONAD 100-STRONICOWY ALBUM Z ARTAMI
Z GRY AGE OF EMPIRES III.



Aby wygrać nagrodę, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jakie dodatki znalazły się w polskiej edycji AoEIII?

- A) karta pomocy podręcznej, misie-patysie, haftowana chustka
- B) karta pomocy podręcznej, plakat z Jerzym Waszyngtonem, krzyżówka
- C) karta pomocy podręcznej, płyta z muzyką, drukowany poradnik

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.AE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

CDPROJEKT

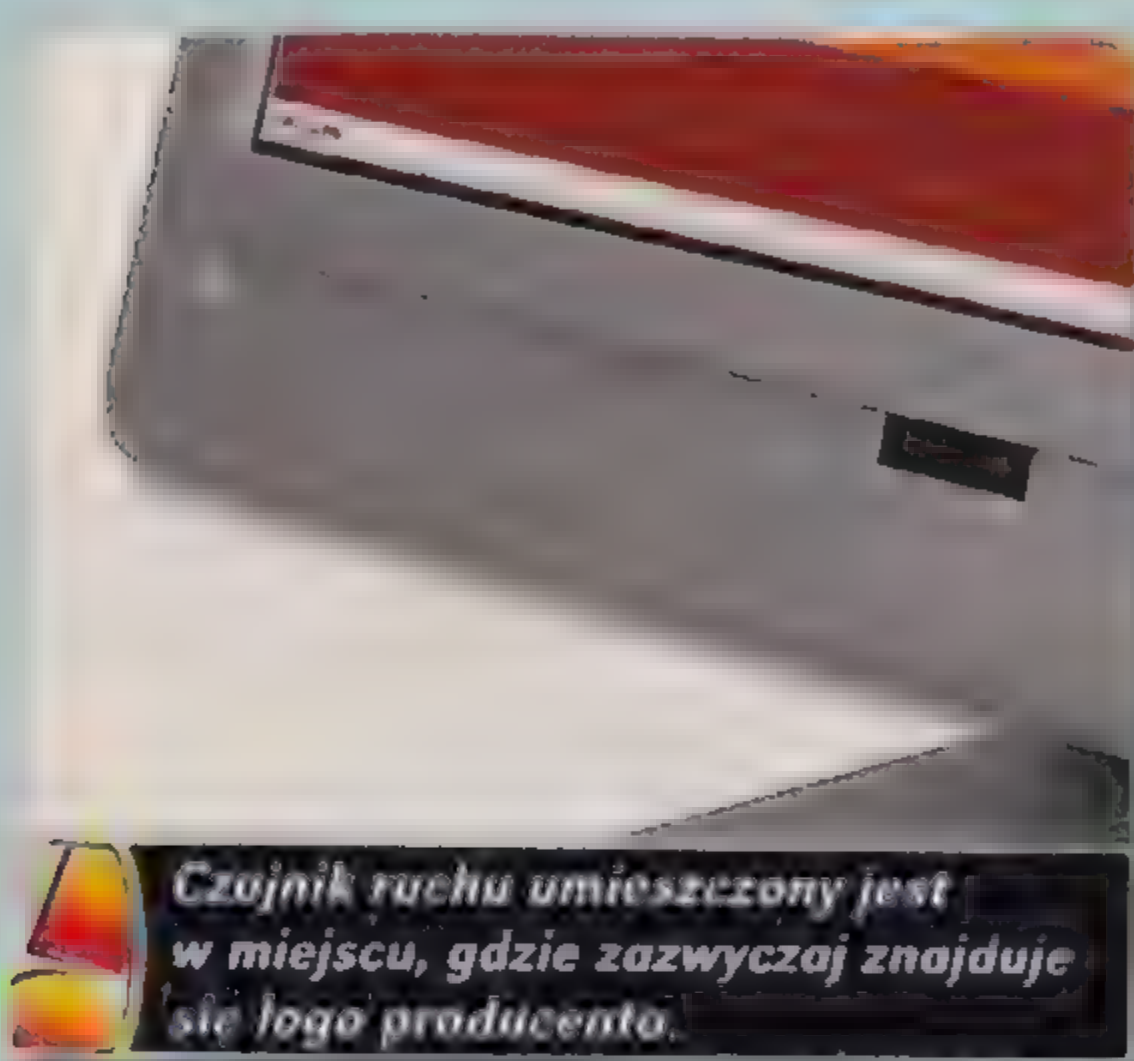
Podpowiedzi szukaj na stronie www.cdprojekt.info

iiyama ProLite X436S

Zwarty i czujny

Monitor LCD iiyamy nie wyróżnia się wyglądem czy ergonomią, ale za to posiada bardzo interesujące rozwiązania technologiczne.

17-calowy panel ciekłokrystaliczny wyposażono m.in. w czujnik natężenia światła. Dzięki niemu urządzenie automatycznie ustawia jasność obrazu (w zależności od stopnia zaciemnienia pokoju). Funkcja ta działa poprawnie, chociaż szkoda, że nie można przestawić automatu, aby dostosowywał jasność w innym zakresie.



Drugie niespotykane rozwiązanie specjalistów z iiyamy przedłuży życie naszego monitora. Czujnik ruchu działający na podczerwień sprawdza, czy użytkownik korzysta z urządzenia. Jeśli nie, monitor zostaje wygaszony (można określić, po jakim czasie).

Klasyczną stylistykę monitora pozostawiam bez komentarza (rzecz gustu), natomiast nie-

które rozwiązania, w rodzaju jasnej diody (power) na bocznej płaszczyźnie monitora czy niezbyt wygodnie rozmieszczonych klawiszy ustawień, nie podobały mi się. **Szkoda też, że w komplecie oprócz niezbędnych przewodów przyłączyeniowych nie**



INFO

Producent:	http://www.iiyama.com/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.iiyama.pl/
	czujnik natężenia światła (mniej męczy oczy) • wysoka jakość wykonania • szeroki kąt widzenia • możliwość zawieszenia na ścianie • nowatorski tryb energooszczędny • trzy lata gwarancji
	irytująca dioda na bocznej płaszczyźnie obudowy • niewygodna nawigacja po menu • brak płytki z softem
cena dystrybutora	1599,00
cena w sieci	1308,00

Dane techniczne

- rozmiar panelu: 17" (430 mm)
- jasność: 300 cd/m²
- kontrast: 700:1
- rozdzielczość fizyczna: 1,3 megapiksela (1280 x 1024)
- czas reakcji: 8 ms
- waga: 5,5 kg
- głośniki: 2 x 2 W (stereo) + wyjście słuchawkowe
- wejscia: DVI-D, D-Sub mini 15 pin, złącze USB
- rozmiar: 381 x 388 x 152,5 mm; 381 x 350 x 62 mm bez stopki

Panel LCD, w którym wysoka jakość obrazu idzie w parze z nowatorstwem technologicznym.

zamieszczono płyty CD z softem. Oczywiście większość użytkowników ma dostęp do netu i może odwiedzić stronę iiyamy, aby ściągnąć oprogramowanie, ale i tak wydaje się to sporym niedopatrzeniem.

Kąty widzenia obrazu są satysfakcjonujące, czas reakcji matrycy (8 ms) pozwala bez problemu grać w najnowsze FPS-y (występuje tylko minimalny efekt smużenia). Podczas odtwarzania filmów, edycji tekstu i innych prac domowo-biurowych monitor działał bez zarzutu i z zadowalającą jakością. **Warto dodać, że dedykowaną rozdzielczością pracy X436S jest 1280 x 1024.** W pozostałych rozdzielczościach jakość obrazu jest ciut gorsza.

Huey z Pantone



Huey to kalibrator monitorów wzorowany na profesjonalnych urządzeniach. Proces kalibracji przebiega bez udziału użytkownika, trwa 5 minut i dostosowuje monitor do określonych zadań: tworzenia grafiki, grania, surfowania po Internecie, obróbki zdjęć. Koszt to ok. 300 złotych.

Zródło: GretagMacbeth

Logitech bez przewodów

Z-5450 Digital to nowy system głośników 5.1 z Logitecha. Nowością jest zastosowanie bezprzewodowej łączności z tylnymi satelitami. Każdy z nich wyposażono we własny odbiornik i wzmacniacz. System posiada moc 310 watów RMS. Cena Z-5450 Digital to ok. 2000 zł.

Zródło: Logitech

Duży, ale wolny

LG zaprezentowało nowy panoramiczny monitor LCD. 23-calowy LG L2300C pracuje w rozdzielczości 1366 x 768. Bardzo dobre kąty widzenia (178 stopni w pionie i w poziomie) i zaskakująco długi czas reakcji (16 ms) to inne cechy tego urządzenia. Monitor jest wyposażony w wejścia DVI-D oraz D-SUB.



Zródło: LG

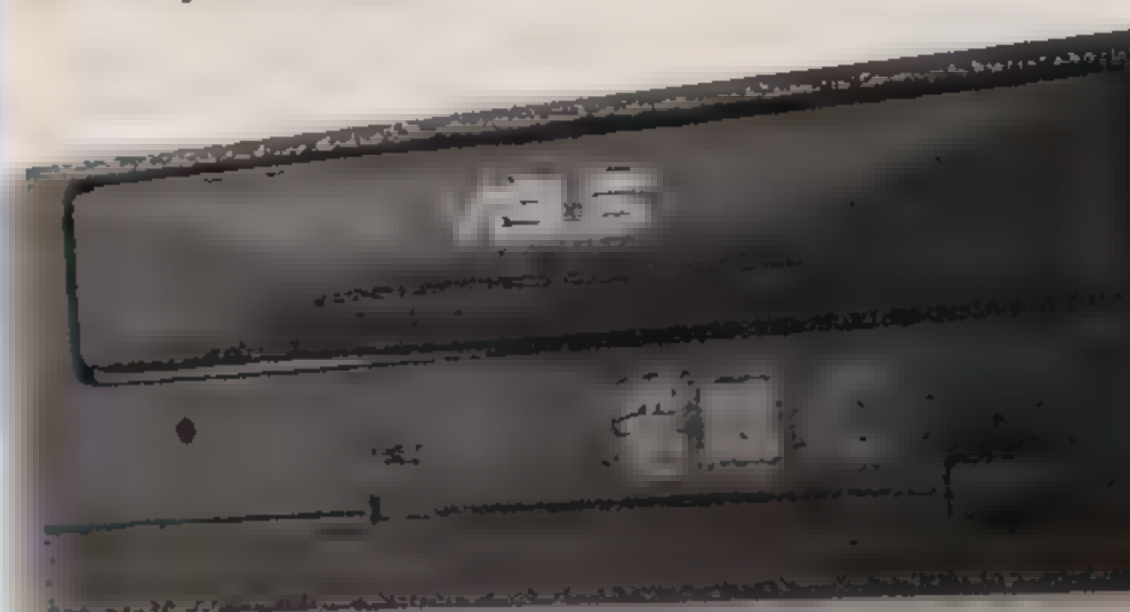
Miękka klawiatura

ElekTex Smart Fabric to klawiatura wykonana z... tkaniny. Można ją rolować i zwijać, a nawet wrzucić do kosza z brudną bielizną. ElekTex zawiera pełny układ QWERTY, a komunikuje się za pomocą interfejsu Bluetooth. Za zasilanie urządzenia odpowiadają dwie baterie AAA.

Zródło: 3DNews

Ciche nagrywanie

DRW-1608P2S to oznaczenie nowej nagrywarki ASUSA dla płyt DVD-RW. Ciekawostką jest technologia FlextraLink, która zabezpiecza przed błędami zapisu i chroni płyty przed uszkodzeniami. Z kolei FlextraSpeed pilnuje jakości nagrania, a DDSS II Technology sprawia, że urządzenie jest ciche.



Zródło: Asus

MSI Mega Player 536

Duży nie może więcej

Dotychczas MSI kojarzyło mi się głównie z płytami głównymi, dlatego z zaskoczeniem otwierałem pudełko oznaczone logiem potentata, w którym znajdował się odtwarzacz mp3.

MP 536 sprawia wrażenie dużego i ciężkiego, tym bardziej że urządzenia o podobnych możliwościach są już o połowę mniejsze (patrz choćby: iPod Nano). Mam wrażenie, że jakość wykonania i użyte materiały też nie stoją na najwyższym poziomie. Białą-srebrną obudowę kryje w sobie 4-gigowy dysk, którym możesz sterować za pomocą sensorów

dotykowych na przednim panelu urządzenia.

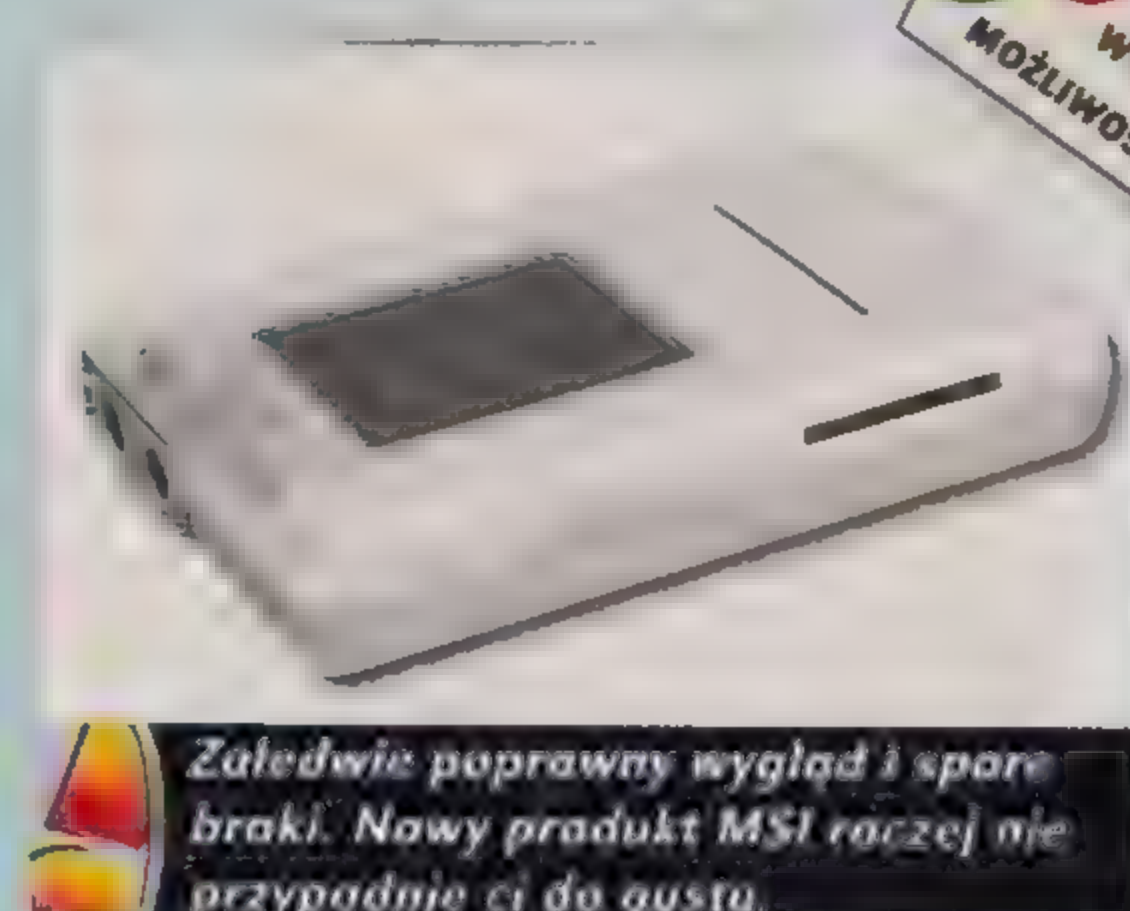
Szkoda trochę, że przyciski nie są jakoś rozróżnione, np. poprzez inny, wypukły kształt, co umożliwiłoby np. zmianę piosenki bez konieczności wyciągania urządzenia z kieszeni (albo z czarnego, nieprzezroczystego pokrowca dołączonego do zestawu). MP 536 nie posiada również pilota na przewodzie słuchawkowym, co czyni go dość niewygodnym w obsłudze (na dodatek słuchawki są bardzo przeciętnej jakości). Nieszczegół-





nie podobało mi się również zdecydowanie za mocne podświetlenie przycisków.

Playerek ma kolorowy wyświetlacz o przekątnej 1,8 cala, który umożliwia podgląd zdjęć, a nawet odtwarzanie filmów. Niestety jakość prezentacji jest zdecydowanie niższa niż np. w sprzęcie iRiver wyposażonym w podobne funkcje.

Nawigacja po menu nie następuje trudnościami, MP 536 posiada również slot na karty SD/MMC, co znacznie zwiększa jego funkcjonalność. Są też spore niedociągnięcia. Equalizer ma pięć trybów działania, ale brakuje korekcji barw ustawianej przez użytkownika. Urządzenie posiada dyktafon, ale nie ma... radia. Generalnie MSI powinno chyba jeszcze popracować nad Mega Playerem 536...



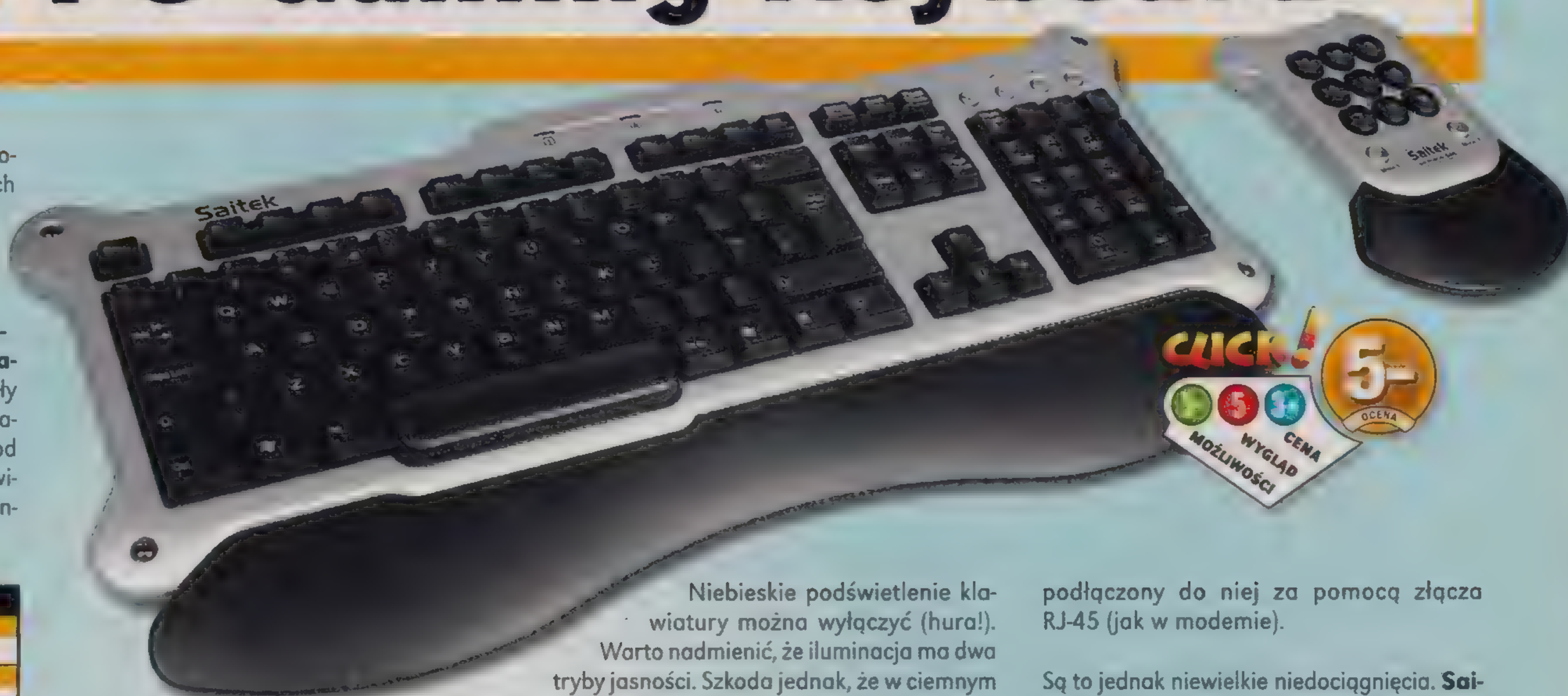
Zaledwie poprawny wygląd i spore braki. Nowy produkt MSI raczej nie przypadnie ci do gustu.

INFO	
Producent:	http://www.msi.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.msi-polska.pl/
	4 GB na muzykę, filmy i zdjęcia • slot SD/MMC • przemyślane i wygodne menu • pokrowiec (z materiału)
	słabe słuchawki • brak radia • irytujące diody LED • spore gabaryty i ciężar • przeciętna jakość ekranu
cena dystrybutora 615,00	
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none">• do 8 godzin działania, akumulator Li-Ion (ładowarka w zestawie)• odtwarza: MP3, WMA (z DRM audio), MJPEG, JPEG• pamięć wbudowana: 4 GB• equalizer: 5 trybów• złącze USB 2.0• częstotliwość: 20 Hz do 20 KHz• formaty nagrywania: MP3, WAV• wyświetlacz ciekłokrystaliczny: CSTN 1,8" (128 x 160 pikseli)• waga: 95 g• slot na karty SD/MMC• wymiary: 88,5 x 50 x 15,6 mm	
Duży, niedopracowany model, z bardzo silną konkurencją wśród firm od lat specjalizujących się w produkcji odtwarzaczy MP3.	

Saitek PC Gaming Keyboard

Klawiatura dla twardzieli

Mało pomysłowa nazwa nowego produktu Saiteka kryje jedną z lepszych konstrukcji, jakie ostatnio trafiły do moich rąk. Klawiatura ma oryginalny, nietypowy wygląd. Futurystyczne kształty mogą się podobać lub nie, za to **niezaprzeczalne zalety Gaming Keyboard to stabilność (antypoślizgowe podkładki) i jakość wykonania.** Dbałość o szczegóły widać np. w doskonale wyważonej, wyposażonej w trzy poziomy regulacji podpórki pod nadgarstki czy miękkiej i cichej pracy klawiszy, zbliżonej do tego, co oferuje lider na rynku, Logitech.



INFO	
Producent:	http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.saitek.pl/
	wyjątkowo porządne wykonanie • możliwość ustawienia jasności i wyłączenia iluminacji • świetny, praktyczny Command Pad • oprogramowanie SST, umożliwiające proste i szybkie skonfigurowanie gier • kosmiczny design
	brak podświetlenia przycisków Mode A i B • niemożność ustawienia na padzie niektórych kombinacji klawiszy systemu Windows • zaskakująco grube przewody przyłączeniowe • brak podświetlenia liter na klawiszach
cena dystrybutora 199,00	
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> • liczba przycisków: 118+9 • typ złącza: USB • długość przewodu: 175 cm • gwarancja: 24 miesiące • dodatkowy pad do gry: 9+2 przyciski • 4 klawisze dodatkowe na klawiaturze (dźwięk, iluminacja) • oprogramowanie Saitek Smart Technology 	
Cechy dobrej klawiatury to: ergonomia, użyteczność i wygląd. Nowy keyboard Saiteka posiada wszystkie te zalety.	



Duże, gumowe podkładki zapobiegają poślizgowi. Szerokie, stabilne podpórki umożliwiają regulację wysokości i nachylenia.

Niebieskie podświetlenie klawiatury można wyłączyć (hura!). Warto nadmienić, że iluminacja ma dwa tryby jasności. Szkoda jednak, że w ciemnym pokoju nie widać liter na klawiszach, co uniemożliwia pisanie po ciemku*. Oprócz standardowych są jeszcze cztery klawisze dodatkowe: regulacji głośności dźwięku, wyłączenia tegoż oraz regulacji podświetlenia.

Nazwa klawiatury bierze się z dołączonego do zestawu specjalnego, dziewięcioprzyciskowego pada, na którym można skonfigurować sterowanie grą. Dzięki dodatkowym przyciskom Mode A i Mode B oraz oprogramowaniu Saiteka możesz ustawić dwa różne, dodatkowe warianty klawiszologii (w sumie więc 3 x 9). Szkoda, że przyciski Mode A i B nie są podświetlone. Nie można również korzystać z Command Pada bez uruchomienia klawiatury – jest on

podłączony do niej za pomocą złącza RJ-45 (jak w modemie).

Są to jednak niewielkie niedociągnięcia. **Saitek PC Gaming Keyboard doskonale sprawdził się w grach,** edycji tekstów, wszystkich domowych zastosowaniach. Niestety cena klawiatury może odstraszyć wielu potencjalnych kupców.

* Za granicą dostępna jest już najnowsza wersja klawiatury o nazwie Eclipse, w której rozwiązano ten problem.



Do wygrania szybki gryzoń Saiteka na dwumetrowej smyczy!



Musisz go mieć!

Aby wygrać PC Gaming Mouse 1600 dpi, wystarczy wskazać prawidłową odpowiedź:

Co oznacza dpi?

- Liczbę punktów obrazu na cal
- Liczbę kropek na bledronce
- Imię nieujawnionego dotąd towarzysza Pi i Sigmy z Matplanety

Odpowiedź wpisz według schematu: **CLMS.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest

Saitek



Chłopaki Anansiego

Bóg nie żyje, a „Gruby Charlie”, jego syn, odkrywa, że ojciec nie był tylko ekscentrycznym, starszym panem. To i tak ułamek prawdy, bo Anansi-Pająk to nie jedyny pradawny bóg amerykańskiej ziemi. Sam Charlie też nie jest do końca sobą, o czym bardzo szybko się przekonuje, uczestnicząc w splocie nieprawdopodobnych zdarzeń. **Czy zatem książka Neila Gaimana to fantastyka?**

Powieść pisarza w żaden sposób nie poddaje się klasyfikacji. Sam autor mówi, że jest to „magiczno-komiczno-rodzinno-obyczajowy horroro-thriller-romans z duchami, choć w ten sposób pominiemy elementy detektywistyczne i kawałki o jedzeniu”. Jedno jest pewne: dawno nie czytałem powieści tak zabawnej, przewrotnej i wciągającej zarazem.

Tytuł: „Chłopaki Anansiego”
Autor: Neil Gaiman
Wydawca: Mag
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 29 zł



Wędrowniki z Jotaro

Ten album podejmuje akcję w miejscu, w którym pozostawił ją „Pojedynek przy Świątyni Kitanaji”. Tym razem jednak w podróży przez siedemnastowieczną quasi-Japonię uszatego roninowi Usagiemu towarzyszy jego nowy uczeń – Jotaro. Razem przyjdzie im m.in. zmierzyć się z wojownikami ninja tropiącymi Chizu, poznać (i zapłacić za to) nową uczennicę Kitsune, uczestniczyć w polowaniu na demony. Przy czym **ten zbiór historyjek wcale nie kończy się szczęśliwie...**

„Wędrowniki z Jotaro” stworzone zostały w standardowym dla twórcy serii Stana Sakai oszczędnym, lecz eleganckim stylu. Nieodmiennie też **zachwycają zarówno w warstwie treści, jak formy.** Jak zwykle więc – nawet pomimo wyższej niż dotąd ceny – warto je poznać i... przeżyć.

Tytuł: „Wędrowniki z Jotaro”
Scenariusz: Stan Sakai
Rysunki: Stan Sakai
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 24,90 zł



Josef

Trudny temat – losy żydowskich rodzin w czasie II wojny światowej – opowiedziany w postaci komiksu. **Album, który zasługuje w pełni na to, by trafić do serii Mistrzów Komiksu,** choć to dzieło mniej zaskakujące niż słynny, legendarny już dziś „Maus”.

Historia „Josefa” opowiada o młodym chłopcu – takim samym, jakim w czasie wojny był sam Kubert (przypomnijmy, twórca takich komiksów jak „Sgt. Rock”, „Punisher” czy „Tarzan”). Jej bohater też zresztą rysuje – a w rzeczywistości warszawskiego getta inspirowało go to, co widzi na co dzień: okropne cierpienie, barbarzyńskie zachowania nazistów. W pewnym momencie nie wiemy już, czy oglądamy rysunki Joe Kubera, czy Josefa, obie historie przeplatają się. Zabicie doskonałe, tym bardziej że puenta opowieści, choć mówi o sile nadziei, jest jednak gorzka i wstrząsająca. Wyjątkowa pozycja, choć obawiam się, że ze względu na cenę i tematykę przeznaczona dla wąskiej grupy odbiorców.

Tytuł: „Josef”
Scenariusz: Joe Kubert
Rysunki: Joe Kubert
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 79 zł

Saitek Gaming Mouse

Myszka dla graczy?

Nowa mysz Saiteka jest przeznaczona specjalnie dla graczy. Jednocześnie wzbogacono ją o rozbudowane menu, ułatwiające nawigację pomiędzy podstawowymi narzędziami „windy”, w rodzaju przeglądarki internetowej czy kalkulatora.

Największa innowacja myszki Saiteka to przycisk zmiany rozdzielczości (800 lub 1600 dpi). Pozwala on błyskawicznie przestawić gryzonie na szybsze, płynniejsze reakcje (np. w grach FPS). Rozwiązanie to nawet mi się spodobało, chociaż zdarzyło mi się kilka razy przypadkowo wcisnąć umieszczone na grzbiecie myszy przycisk.

Kształt kontrolera Saiteka, mimo że przyjemny dla oka, jak dla mnie **jest średnio wygodny i przyjazny w użytkowaniu**. Sprzęt jest przeznaczony zarówno dla lewo-, jak i praworęcznych użytkowników. Mocno wysklepiona, wysoka i dość długa mysz szybko mnie zmęczyła. Miałem też problem z opornie działającą rolką.

Ułożenie przycisków po bokach gryzonia jest nie do końca przemyślane. O ile dwa klawisze po lewej stronie obsługuje się dość łatwo, o tyle prawy jest tak osadzony, że musiałem cofać dłoń, aby go wcisnąć.

Irytowało mnie też miganie myszy (kiedy jest w ruchu). Niebieskie, pulsujące światło, mimo że przykrywa je dłoń, skutecznie rozpraszało moją uwagę i zwyczajnie przeszkadzało (przy wyłączonym świetle w pokoju).

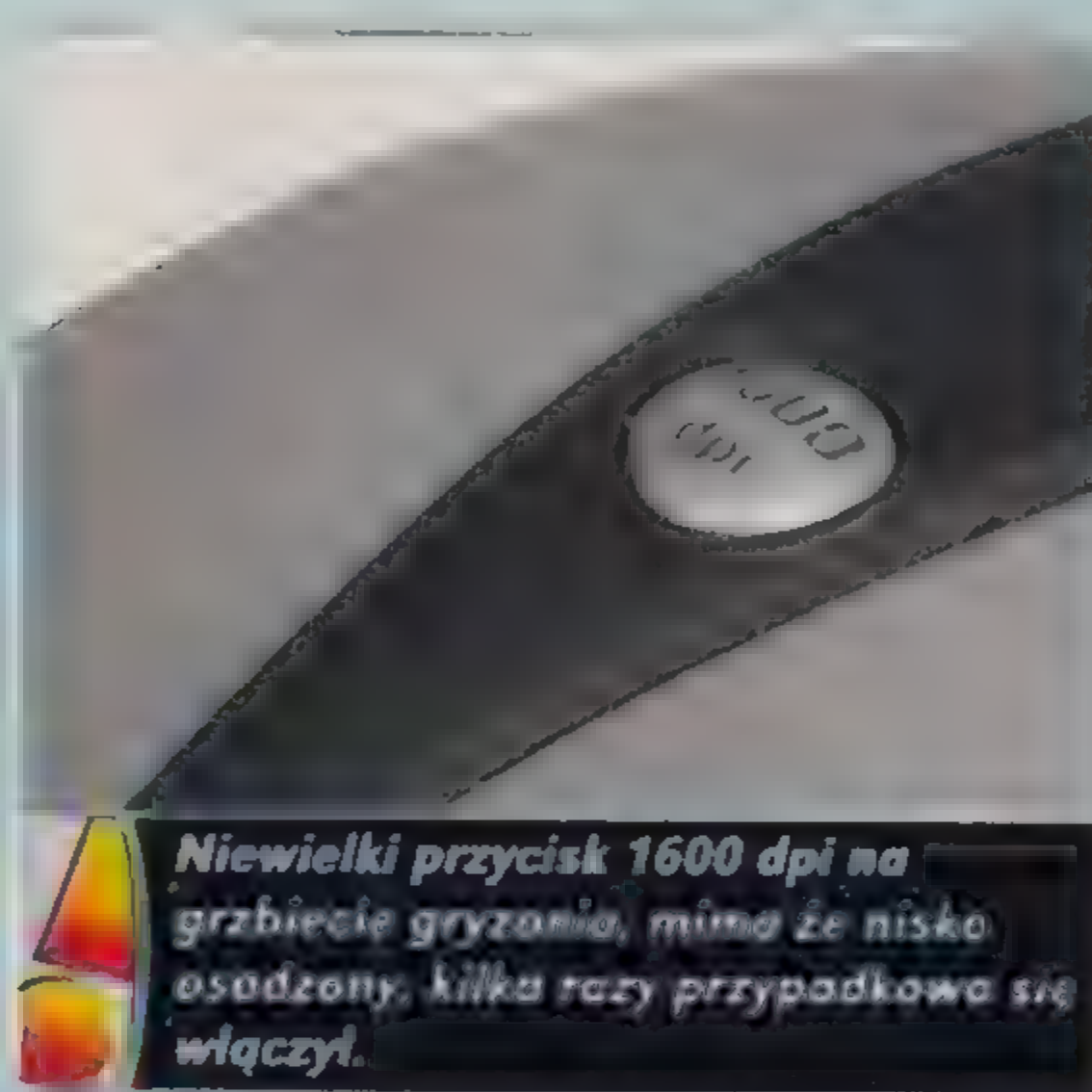
Miewałem też inne problemy. Choć ciekawe oprogramowanie Application Wheel napraw-



INFO	
Producent:	http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.saitek.pl/
<ul style="list-style-type: none"> długi kabel • ładna stylistyka, dobre wykończenie dla lewo- i praworęcznych • opcja 800 lub 1600 dpi • gwarancja na 24 miesiące • bardzo dobra cena • skuteczne ślizgacze • oprogramowanie 	
<ul style="list-style-type: none"> migające, irytujące światło • oporna rolka • pewne problemy z działaniem • za daleko przesunięty klawisz na prawej ścianie gryzonia • przeciętnie dopasowany do dłoni kształt myszy 	
Cena dystrybutora: 129,00	
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> typ myszki: optyczna przyłączenie: USB liczba przycisków: 6 + rolka programowanie przycisków: tak czas reakcji: 1 ms rozdzielczość: 800 lub 1600 dpi długość kabla: 210 cm 	
Stylistycznie propozycje Saiteka są bez zarzutu, i tak też jest w wypadku tej myszy. Niestety użytkowo gryzon nie jest już tak dopracowany.	

dę się przydaje (umożliwia podłączenie dowolnych programów i uruchamianie je z podręcznego menu w formie koła), to już sama mysz potrafiła się ni z tego, ni z owego wyłączyć podczas gry albo niespodziewanie „zatrzymać”.

Czy myszka warta jest swojej, niemałej przeciętnej, ceny? Radziłbym jednak samodzielnie przetestować Saitek Gaming Mouse przed zakupem...



Niewielki przycisk 1600 dpi na grzbiecie gryzonia, mimo że nisko osadzony, kilka razy przypadkowo się włączył.

Media-Tech w natarciu

Polski producent zapowiada linię nowych odtwarzaczy przenośnych (formaty MP4/MP3/WMA). Utah MT821, Nevada MT822 oraz Oregon MT823 wzięły swe nazwy od amerykańskich stanów. Będą posiadały m.in. wbudowaną pamięć 256 lub 512 MB, radio FM, dyktafon i kolorowy wyświetlacz OLED.

Źródło: Media-Tech

Wielki mini

ABSm mini to przenośny dysk twardy o niewielkich rozmiarach i ciężarze (69 x 87 x 17 mm, 113 g). CMS Products oferuje dyski o pojemności 20, 40 i 60 GB. USB 2.0 i mocna, aluminiowa obudowa to kolejne zalety tej nowości z CMS. Cena najmniejszego z dysków wynosi ok. 900 zł.

Źródło: 3DNews

Olbrzym Caviara

Western Digital Caviar SE16 jest nowym flagowym dyskiem Western Digital. Urządzenie ma pojemność 500 GB, prędkość obrotów 7200 RPM, interfejs Serial ATA2 z przepustowością 300 MB/s. Dysk ma wbudowane 16 MB cache'u. Cena Caviara SE16 to ok. 1200 zł.

Źródło: Western Digital

Duża matryca, mały rozmiar

Pentagram zaprezentował nowy model aparatu cyfrowego, Photon 834 z matrycą 8 Mpix (maks. rozdzielczość: 3254 x 2440). Urządzenie posiada 2,5-calowy wyświetlacz LCD i trzykrotny zoom. Photon 834 został zamknięty w mocnej, aluminiowej obudowie. Cena urządzenia nie jest jeszcze znana.

Źródło: Pentagram

7164 konkurs SMS

Poczuj vibracje

Saitek Cyborg Evo Force!

Miej go tylko dla siebie!



Wybierz właściwą odpowiedź i pisz esa już dziś!

Na jaki kolor świeci Saitek Cyborg Evo Force:

- A. Odcień różowy z fioletowym melaniem
- B. Żółto świeci, panie dziejku, żółto!
- C. Na 100% niebiesko błyska

Odpowiedź wpisz według schematu: **CLLLX**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

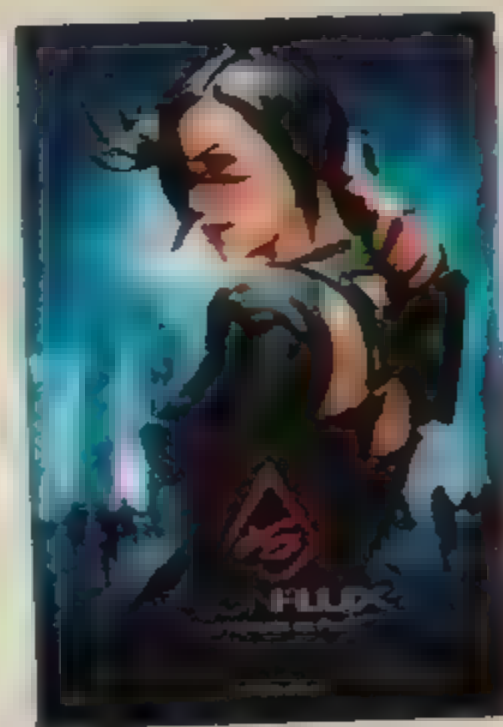
Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest

Saitek

Aeon Flux

Surrealistyczno-futurystyczny serial anime Petera Chenga stał się inspiracją dla twórców kinowej wersji „Aeon Flux”. Tytułową postać kobiety szpiega odtwarza Charlize Theron, którą znamy choćby z roli w „Adwokacie Diabła”.



W roku 2011 tajemnicza choroba zabija 99% ludności na Ziemi. Ci, którzy ocaleli, jednoczą się pod władzą Kongresu Naukowego i budują miasto-państwo pod nazwą Bregna. Miejsce spokoju i dobrobytu niemal całkowicie oddzielono od świata zewnętrznego. Z czasem ludzie zaczynają zniknąć...

Aeon Flux, agentka podziemnej organizacji rebeliantów pod nazwą „Monican”, zostaje wysłana przez swojego dowódcę (Frances McDormand) na niebezpieczną misję. Aeon ma zabić jednego z członków Kongresu, Trevora Goodchilda (Marlon Csoakas).

Premiera kinowa: 3 marca 2006
Gatunek: przygodowy/akcja/sci-fi
Produkcja: USA
Czas trwania: 93 min

Czerwony Kapturek – Prawdziwa historia

Tym, którym wydawało się, że znają już tę historię, reżyser Todd Edwards utrzę nosa. Okazuje się, że babcia w rzeczywistości prowadzi podwójne życie, wilk jest reporterem szukającym sensacji, a drwal marzy o karierze aktorskiej!



Film ma być utrzymany w tonie „Shreka” czy „Epoki lodowcowej”: prześmiewcze dialogi, slapstickowe figle oraz żarty, a do tego las odzwierciedlający współczesny świat i jego mieszkańcy jako żywo przypominający niektórych bohaterów popkultury.

Zacna baśń stała się w nowej wersji historią kryminalną i szaloną komedią w jednym. W polskiej wersji bohaterom użyczą głosu znakomici aktorzy, m.in. Jolanta Fraszyńska, Piotr Machalica, Jerzy Krzyżak i Adam Ferency. Zapowiada się wyjątkowo udany wieczór w kinie!

Premiera kinowa: 3 marca 2006
Gatunek: komedia
Produkcja: USA
Czas trwania: 80 min

Underworld: Evolution

Wesley Snipes jako Blade: Wieczny łowca powinien czuć się zagrożony. **Po raz drugi piękna Selena (Kate Backinsale)** włączy nas w odwieczną wojnę pomiędzy arystokratycznymi wampirami a zbuntowanymi, pierwotnymi Lykanami. Tym razem cofniesz się do czasów prehistorycznych, poznasz początki wielkiej wojny i największą bitwę w historii dwóch ras.



Echa przeszłości uderzyły w czasy obecne. Selena wraz z towarzyszącym jej Viktorem muszą spróbować zapobiec eskalacji wojny, która zniszczyłaby całą ludzkość. Kto zgadnie, jakimi metodami krwiożercza bohaterka będzie wprowadzać pokój i szczęście na Ziemi?

Ciekawostka: film pojawił się w kinach w tym samym dniu co w USA, ale z racji różnic czasowych można było go u nas obejrzeć 8 godzin wcześniej niż w Stanach Zjednoczonych.

Premiera kinowa: 20 stycznia 2006
Gatunek: fantasy/thriller
Produkcja: USA
Czas trwania: 98 min

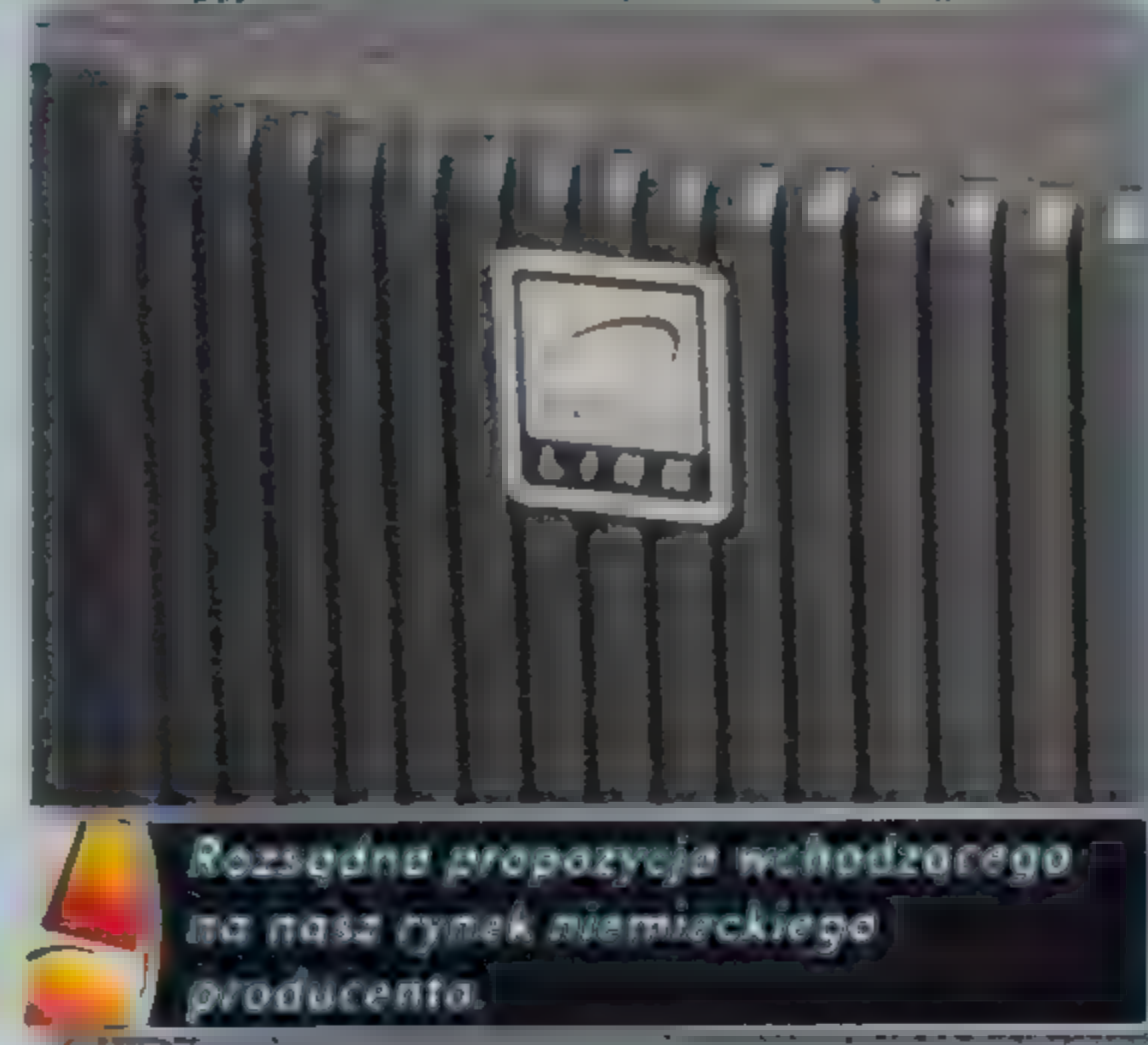
Speed Link Gravity 2.1 System SL-8231

Solidny zestaw głośnikowy 2.1

Speed Link to niemiecka firma, która ma na swoim koncie wiele udanych zestawów głośnikowych. Najnowsza propozycja Speed Link to klasyczna opcja dwóch głośników satelitarnych i subwoofera.

Wizualnie głośniki są bez zarzutu. Czarne, drewniane obudowy satelitów przystano aluminiowymi maskownicami (nie można ich jednak zdjąć). Wysoka wieża subwoofera może po uruchomieniu zaskoczyć, bo na przednim panelu umieszczono szereg niebieskich diod. **Efekt ten nie jest uciążliwy, ale szkoda, że nie można podświetlenia wyłączyć.** Dobrym rozwiązaniem jest za to umieszczenie na ścianie subwoofera kontroli basu, głośności i wysokich tonów – dostęp do pokręteł jest w miarę wygodny.

Satelity nie mają uchwytów, które umożliwiłyby powieszenie głośników na ścianie. Rozczarowuje również za małą długość



przewodów przyłączeniowych. Subwoofer podłącza się do komputera poprzez audio in. To proste rozwiązanie umożliwia współdziałanie z PC, notebookami oraz innymi urządzeniami audio z wyjściem na słuchawki. Specjalna przejściówka pozwala podłączyć Gravity 2.1 do konsol PS2, Xbox lub GameCube.

Dwukierunkowe satelitki grają czysto i bez zastrzeżeń, subwoofer czytelnie operował na palcie niskich częstotli-

INFO	
Producent:	http://www.speedlink.de/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.mmv.pl/
	czarna, drewniana obudowa subwoofera i satelitów • zadowalająca jakość dźwięku (niska częstotliwość pracy głośnika basowego) • magnetyczne osłony zabezpieczające
	krótkie przewody • niemożność wyłączenia niebieskiego podświetlenia • delikatne pokrętki głośności na przewodzie przyłączeniowym • brak możliwości podświetlenia satelitów na ścianie
cena dystrybutora 169,00	
Dane techniczne	
• łączna moc 800 W PMPO	
• długość przewodów: po 210 cm	
• gwarancja: 12 miesięcy	
• panel kontrolny: głośność/bas/tony	
• zakres częstotliwości: 30 Hz – 200 Hz (subwoofer), 170 Hz – 20000 Hz (satelity)	
• rozmiary: subwoofer – 33,7 x 15,4 x 32,5 cm, satelity – 17,5 x 9,4 x 12,9 cm	
Rzetelne wykonanie i dobra jakość dźwięku. Drobne wady, które jednak nie obniżają bardzo oceny końcowej.	

wości. Jako zestaw do wzbogacenia dźwiękowego PC Gravity 2.1 nadaje się idealnie. Z racji krótkich przewodów i braku możliwości rozbudowy nie polecałbym sprzętu Speed Link do systemów kina domowego.

Trak PTV-750S

TV na piknik!

Trak ma w swojej ofercie już dwa przenośne odbiorniki TV. PTV-750S pracuje w trybie 16:9 (panoramycznym), natomiast analogiczny model PTV-550S – w systemie 4:3 (jak większość telewizorów). Przenośne odbiorniki sukcesywnie tanieją, ale aby były naprawdę warte uwagi, musiałyby być wyposażone w pojemne dyski twarde i baterie umożliwiające długą pracę bez konieczności ładowania.

Trak PTV-750S nie ma takich rozwiązań. **Telewizorek trzeba podłączyć do sieci elektrycznej lub, poprzez znajdującą się w zestawie wtyczkę, do gniazda zapalniczkowego w samochodzie.** Innej opcji nie ma. Jeśli jednak takie ograniczenia cię nie zniechęcają, mam dobrą wiadomość: pozostałe parametry odbiornika są bardzo dobre.

Siedmiocalowy wyświetlacz LCD prezentuje obraz w rozdzielczości 1440 x 234 pikseli. **Wbudowany tuner umożliwia zapamiętanie aż 255 stacji** (pracuje również z pasmami telewizji kablowej). W zestawie znajdują się również słuchawki (szkoda, że tylko douszne). Urządzenie można podłączyć do źródła sygnału wideo (odtwarzacz DVD, kamera itd.). Ciekawą opcją jest możliwość użycia odbiornika jako samochodowego lusterka wstecznego.

Jakość obrazu jest bardzo dobra, dźwięk z czterocentymetrowego głośnika nie może być wspaniały, ale na pewno jest wystarczająco wyraźny i czytelny. Jeśli nie możesz obyć się bez TV nawet w podróży, propozycja Traka jest dla ciebie. Ale tylko jeśli jedziesz samochodem.



INFO	
Producent:	http://www.trak-polska.pl/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.trak-polska.pl/
	poręczny i lekki (600 g) • świetna jakość obrazu • możliwość zasilania z gniazda zapalniczkowego (12 V) • statyw do zamontowania lub postawienia odbiornika • zaprogramowana gra – tetris • kalendarz • dołączony pilot
	mocno się rozgrzewa • brak akumulatora uniemożliwiającego od stałego źródła zasilania • mimo wszystko drogi i za mało funkcjonalny
cena dystrybutora 749,00	
Dane techniczne	
• wyświetlacz: TFT-LCD, 7" (16:9)	
• rozdzielczość: 1440 x 234	
• kompatybilność z systemami: PAL, SECAM, NTSC	
• możliwość odbioru programów TV kablowej: HYPERBAND CATV	
• zapamiętywanie kanałów: do 255 kanałów	
• menu OSD: ekranowe	
• kąt widzenia: 90° w pionie, 116° w poziomie	
• funkcja kalendarza oraz gry	
• dostosowanie ustawień obrazu do pozycji TV	
• opcja efektu lustrzanego odbicia obrazu	
• gwarancja: 24 miesiące w systemie door-to-door	
• wymiary: 192 x 120 x 27 mm	
Gadget, który raczej nie przyda się większości z nas. Sam odbiornik TV i to bez akumulatorów to zdecydowanie za mało.	

Creative WebCam Game Star

Kamerka pełna ciekawostek

Zolbrzymiej oferty kamerek internetowych, które w znakomitej większości charakteryzują się bardzo podobnymi możliwościami technicznymi, ciężko wyłowić modele szczególnie godne polecenia. Producenci sprzętu też zdają sobie z tego sprawę, więc oferują coraz oryginalniejsze dodatki. Nowy model kamery Creative ma przyciągnąć odbiorców za pomocą dobrego oprogramowania oraz dołączonego zestawu gier komputerowych.

WebCam Game Star wykonano z wysokiej jakości tworzywa. Oryginalny design, nietypowe, ale praktyczne rozwiązanie mocowania kamery to zdecydowanie plusy urządzenia Creative. **Najciekawsze jednak jest wspomniane oprogramowanie i gry.** Na płycie znajdują się aplikacje: Creative WebCam Center, ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft Multimedia E-mail oraz pełny przewodnik użytkownika.

Programy umożliwiają m.in. wykonanie interesującego albumu ze zdjęciami (baza ramek, grafik itd. oraz proste narzędzia edycyjne). Możesz też w łatwy sposób wygenerować zgrabnego, filmowego maila.

Dołączone gry to proste zręcznościówki, bijatyki i sportówki (Fish Music, Ghost Wars, Volleyball, Kid Karate, Kaleido-Dance, H-O-R-S-E itd.). Nie są to wybitne produkcje – wątpię, aby ktoś kupując kamerę, nimi się w swym wyborze kierował. Być może jednak taki nietypo-

wy dodatek ułatwi podjęcie decyzji o zakupie.

Jakość zdjęć i filmów z kamery Creative jest bez zarzutu. Do domowych zastosowań w zupełności wystarczy, szkoda, że cena urządzenia nie jest tak zachęcająca.

INFO	
Producent:	http://www.creative.com/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.inventivecommunication.pl/
	bardzo wysoka jakość wykonania • przyjemny dla oka wygląd i niewielkie gabaryty • ciekawe mocowanie kamery • zadowalające parametry techniczne • dobre oprogramowanie
	za mały opór kamery podczas obrotu wokół własnej osi (na ruchomym teleskopie) • brak nagrywania w trybie 640 x 480 (jedynie zdjęcia)
cena dystrybutora 135,00	
Dane techniczne	
• rozdzielczość: 640 x 480 (zdjęcia) i 352 x 288 (film)	
• typ czynnika: CMOS	
• przyłączenie: USB 1.1	
• odświeżanie: 30 klatek na sekundę	
• przycisk Snap Shot	
• mikrofon	
• długość kabla: 1,8 m	
• gwarancja: 24 miesiące	
Prosta kamera z pokaźnym pakietem dopracowanego oprogramowania i bonusem w postaci 10 gier. Interesujące!	



Moi drodzy parafianie. Mam dziś wyjątkową przyjemność zaprezentować listy, którymi nas obdarzyliście. Muszę przyznać, że **fantazja w narodzie nie ginie**, co napawa mnie otuchą i pozwala z nadzieją spoglądać w przyszłość. Przy okazji upraszam o zaprzestanie wysyłania maili z propozycjami matrymonialnymi. Naczelny naprawdę jest już zajęty. Ja też.

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autor listu Traktor na start.

Wafle albo spaghetti

Witam całą zgredakcję Clicka. Mam kilka pytań:

1. Czy w waszej gazecie mógłby powstać kącik **graczo-kucharza** były by tam przepisy na rzeczy które można przygotować w czasie ściągania czegoś z neta np: makowe wafle przekładane albo spaghetti

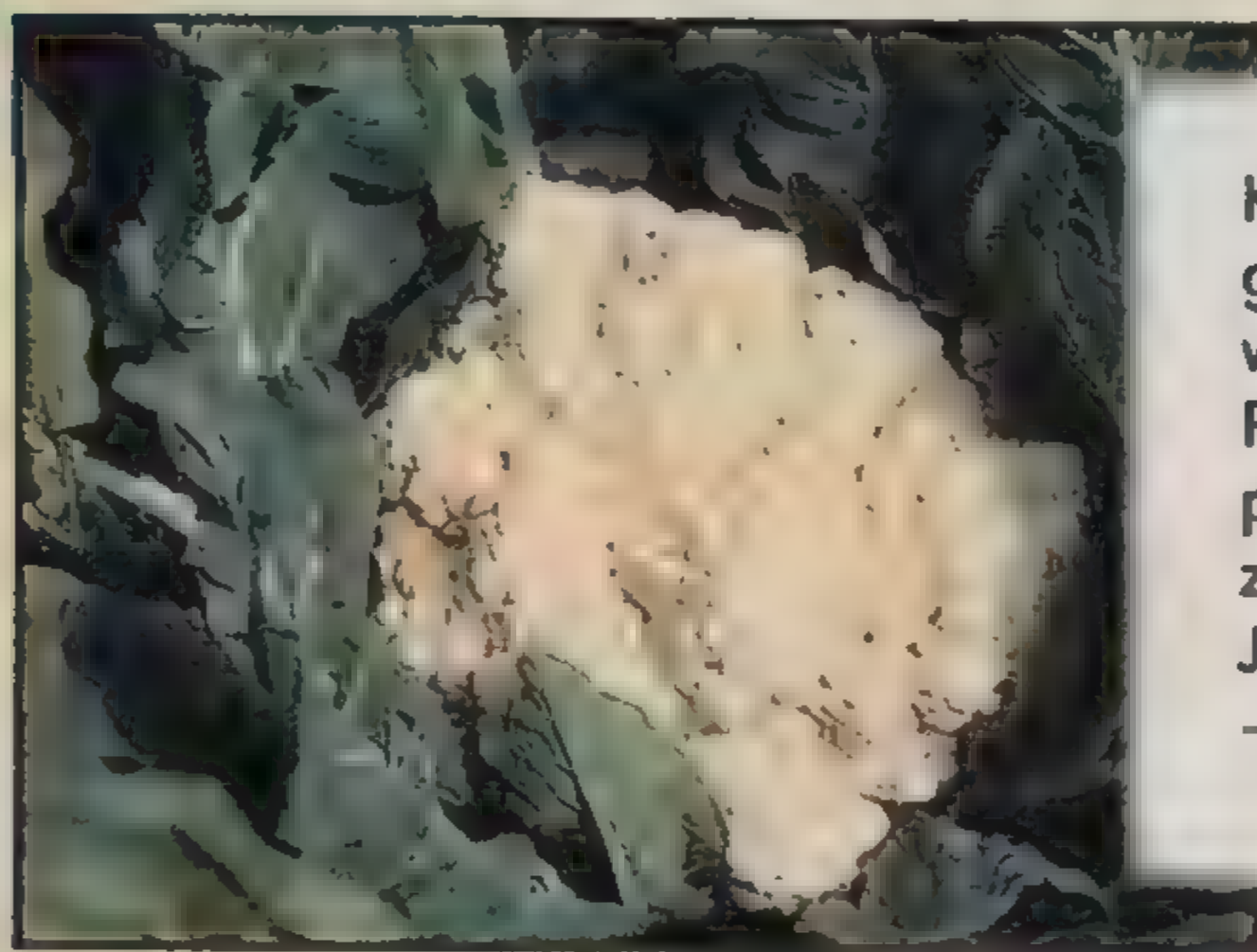
2. Później kącik zmywacza czyli jak umyć klawiaturę po kqbsumbceji.

A z innej wanny (jast to odmiana od zwrotu z innej beczki) Przesyłam wam w emailu piosenkę **Żółte tulipany**. Proponuje jeszcze żebyście w czasie ferii zimowych urządzili w Zakopanym schronisko dla zbłądzonych graczy.

Prowadźcie dobrze ta gazetę ma ona wielkie znaczenie dla Rzeczpospolitej Ludowej tak jak kiedyś Trybuna Ludu. To były czasy...

Bartek tajemniczy

CLICK! Świetny pomysł! Można by poświęcić stronę lub dwie! Na przykład zaprezentować przepis na babkę makaronową z jabłkami albo białą kielbasę w sosie karmelowym (naprawdę są takie specjały). Na początek może coś łatwego: kalafior gotowany!

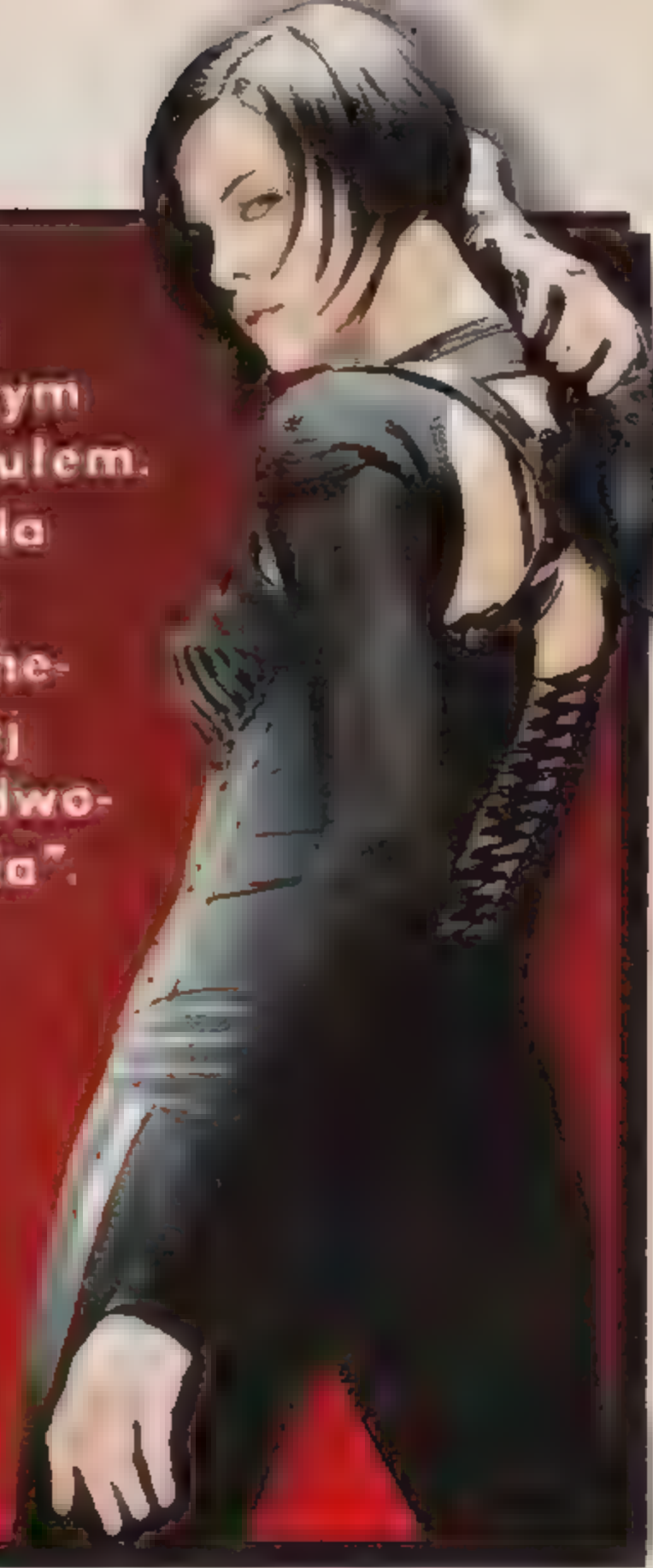


Kalafior umyć, gotować w osolonej wodzie do miękkości. Podawać na gorąco, polany bułką tartą z tłuszczem! Jak ktoś nie lubi bułki – to normalnie, z chlebem!

Co do „kqbsumbceji”, myślę, że chodziło ci jednak o inne słowo. Podpowiedź: pierwsza sylaba to „kon”. Jeśli do końca roku uda ci się rozszyfrować hasło, pisz do nas!

A wiesz co? Schronisko dla Zbłąkanych Graczy to przydałoby się w każdym mieście, nie tylko w Zakopanem. Codziennie dostajemy kilkanaście maili od takich zagubionych na różnych levelach graczy. I jeszcze Biuro Rzeczy Nieznalezionych, bo co rusz piszecie o przedmiotach w grach: magicznych laskach, zbrojach, artefaktach, które się przed wami złośliwie kryją.

Aeon Flux, bohaterka filmu pod tym samym tytułem. Główna rola przypadła Charlize Theron, znanej m.in. z „Adwokata diabła”.



Odganiam ptaki

Padalce na dole, na górze pędraki, a ja siedzę z Clickiem i odganiam ptaki.

Przygotowałem chyżą fraszkę na powitanie żeby was zachęcić do czytania mojego przeżabawnego listu (nie zważajcie na błędy). Chciałem nawiązać do Mścigniewka. Nie powinniście dawać tego babsztyla [Heather – w poprzednim numerze – red.]. Dziecko nie powinno przyzwyczajać się do tego, że chce, to ma. To niewychowawcze! Da się mu Heather, a później może zażądać plakatu gołej Dody!

Wiagrączowicz

CLICK! Ale Heather nie była pięknością pierwszej wody, jak się Mścigniewkowi wydawało, i stąd zdjęcie. W celach informacyjno-pedagogicznych. Niestety Doda nie zgodzi się raczej na taki plakat. A nawet jakby się zgodziła, to Naczelny by schował i sam sobie w ukryciu oglądał. Za to dał nam Charlize – patrz wyżej...

...

Wiem, jestem draniem

Jak możecie mówić o mojej ukochanej grze *Myst*, że jest dla lam! A mówienie, że czasem warto w nią zagrać niczego nie wyjaśnia. Sorki, że się spóźniłem bo niedawno przeglądałem gazetę z grudnia u mojego kolesia. Tym bardziej sorki że zapomniałem ją kupić (wiem, jestem draniem). Proszę o przeprosiny dla wszystkich Myściaków.

319
Dzisiejsze czasy



TELEFON

Pan z reklamacją!
(autentyczna, zarejestrowana przez nas rozmowa telefoniczna)

P – Pan z reklamacją
C – Click

P: Czy pan naprawia płyty?
C: Jakże płyty?

P: No normalne płyty, okrągłe, bo mi się porysowała.
C: Porysowała się panu płyta CD?

P: No porysowała i próbowałem polerować pastą, ale nie pomogło, gorzej.

C: Ale skoro Pan sam porysował, to płyty niestety nie naprawiamy. Przede wszystkim jednak, nie naprawiamy, ale wymieniamy.

P: Jak to! Ale ja chciałem obejrzeć ten film!

C: Yyyy... Nie zamieszczamy filmów na płytach. Czy pan mówi o płycie CD z Clicka?

P: No nie, z tej tam XXXX*, ale znalazłem wasze pudełko, numer telefonu i że naprawiacie!
C: ROTFL!

*popularne czasopismo dla gospodyń domowych



P.S. Pozdrówka ze słonecznej Końskowoli!

Master Myst
(dla przyjaciół Mysio)

CLICK! Ej, Mysio, miałem zapomnieć ci odpowiedzieć, ale znaj moje dobre serce. Gdybyś czytał ze zrozumieniem, zauważyłbyś, że recenzent dyskutuje z poglądem, iż Myst jest dla lamusów. Mówiąc krótko – uważa, że nie jest. Pozdrawiam obywateli Końskowoli!

Prawie robi wielką różnicę

W przedprzedostatnim i w przedprzedostatnim numerze napisaliście w rogu gazety „prawie 5 GB grywalności” oraz „prawie 3 GB genialnych dem” a przecież „Prawie robi wielką różnicę”.
Vojtas

CLICK! Powiem ci krótko: kopytko! PS Przyznasz, że „prawie” brzmi lepiej niż „niecałe”.

Grube okładki

Mam dla was pomysł by załamać konkurencję! Otóż moglibyście dać grube okładki no wiecie takie jak w encyklopediach. Pomysł może banalny i śmieszny, ale wyobraźcie sobie miny konkurencji gdy w kioskach pojawia się CLICK! z grubą okładką! Narqua!

flamingus

CLICK! Wyobrażam sobie... ooo! Widzę oczami wyobraźni tego konkurenta jednego z drugim, jak się tarzają ze śmiechu po podłodze. No bo powiedz, po jaki szczypiorek nam ciężka i gruba okładka? Pancerny Click?

Traktor na start

Chciałbym poruszyć temat gry Sim Tractor 3.12. Jest to symulator maszyn rolniczych. Gra nie ma dobrej szaty graficznej ale bardzo wciąga, jest bardzo trudne sterowanie maszynami (bardzo dużo przycisków). Czy można by w czasopiśmie umieścić jakiś poradnik do gry lub recenzję?

Wierny
czytelnik K@mil



CLICK! Taaaaak, poradnik... na osiem stron najlepiej. I jeszcze gratis instrukcja do snopowiązałki, lol. A tak na serio, to ściągam czapkę i chylę czoło przed twoim zapałem do tej gry, jednak myślę, że masz niewielu naśladowców i na poradnik nie licz. Ewentualnie maciupka recenzja! Pozdrawiam mimo wszystko i... byle do żniw!

W oczekiwaniu na Heroes of Might & Magic V

HoM&M V to oczekiwana premiera 2006 roku. Zanim nastąpi, możesz wygrać kultowe części III i IV!



Do wygrania
5 zestawów

Heroes of Might & Magic III
i Heroes of Might & Magic IV.



Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak popularnie są nazywane kolejne gry z serii Heroes of Might & Magic?

- A. Majtersi
- B. Madżiki
- C. Hirolsi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.HE.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na odpowiedzi czekamy do 14 marca 2006 roku.

Fundatorem nagród jest CD Projekt.

CDPROJEKT

Zespół redakcyjny:

Tymon Smektała (redaktor „właśnie przyjechałem” naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (zdomny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilak (korektor karburator).

Reklamacje płyt CD i DVD:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Traczyk.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:

CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowie-

dzialnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziłyśmy przy...

1 Key of Heaven

Pierwsza dostępna w Europie japońska gra RPG wydana na PSP – uff! Key of Heaven może się podobać, gra zebrałaby wysokie oceny nawet wtedy, gdyby była stworzona z myślą o PlayStation 2. Rewelacyjny jest system walki, który przypomina nieco trójwymiarowe bijatki typu Dynasty Warriors, ale oparty jest na solidnych regułach, typowych dla gier RPG. Do tego dochodzi ciekawa fabuła i zachwycająca grafika – dialogi postaci przypominają dobre japońskie anime. A wszystko to na przenośnej konsolce...



2 Devil Kings

Gra w stylu Dynasty Warriors, stworzona przez ludzi od Devil May Cry. Kombosy liczą tu nawet po 500 uderzeń! Fantastyczna grafika i świetne sekwencje anime między misjami.



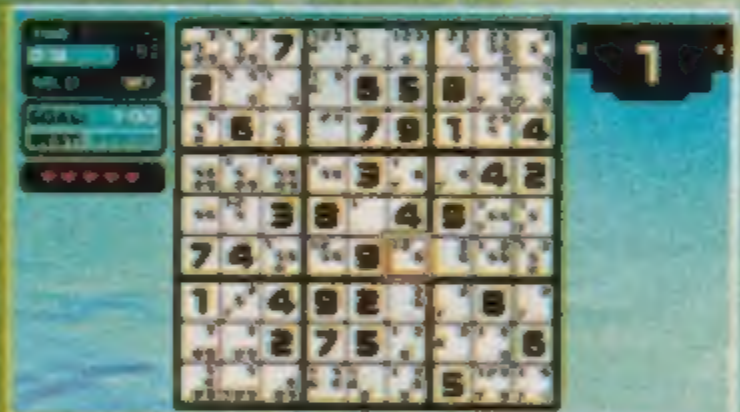
3 We Love Katamari

Po raz pierwszy w Polsce – kultowa gra o Królu Ciemnego Kosmosu i toczącej się gigantycznej kuli, do której przykleja się wszystko, co znajdzie się na jej drodze. Szalone i bardzo japońskie!



4 Go! Sudoku

PSP potrafi dużo, ale okazuje się, że tak naprawdę niewiele trzeba, by powstała gra, od której nie sposób się oderwać. Papierowa łamigłówka Sudoku w wersji na PSP uzależnia jak mało która gra! To ostrzeżenie!



5 Buzz! Muzyczny Quiz

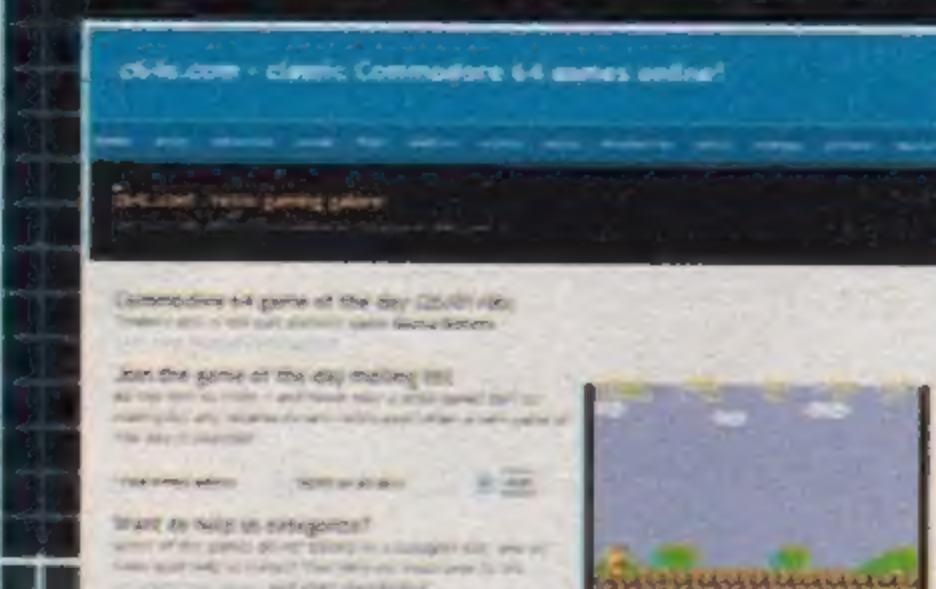
W głowie się nie mieści, że ta prosta produkcja tak wciąga. A wszystko dzięki genialnym kontrolerom (dodawany bezpłatnie do gry), dzięki którym czujesz się tak, jakbyś rzeczywiście brał udział w muzycznym teleturnieju.



Warto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

c64s.com



W tym numerze wybraliśmy stronę wyjątkową. Nazywa się całkiem niepozornie – **c64s.com** – a pozwala na zabawę online kilkudziesięcioma klasycznymi grami z ośmiobitowego, kultowego komputera Commodore C-64. Znajdziesz tu takie tytuły jak Blue Max, Paperboy, Giana Sisters czy Spy vs. Spy, a poza tym moc innych produkcji. Warto zajrzeć!

GRA-tis

Grać można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze!



WarRock

Darmowy konkurent Battlefielda 2, świetny sieciowy shooter przedstawiający współczesne pole walki. Mówiąc szczerze, kiedy trafiliśmy na tę produkcję, zaczęliśmy się zastanawiać... Po co wydawać na BF2 aż 149 złotych?

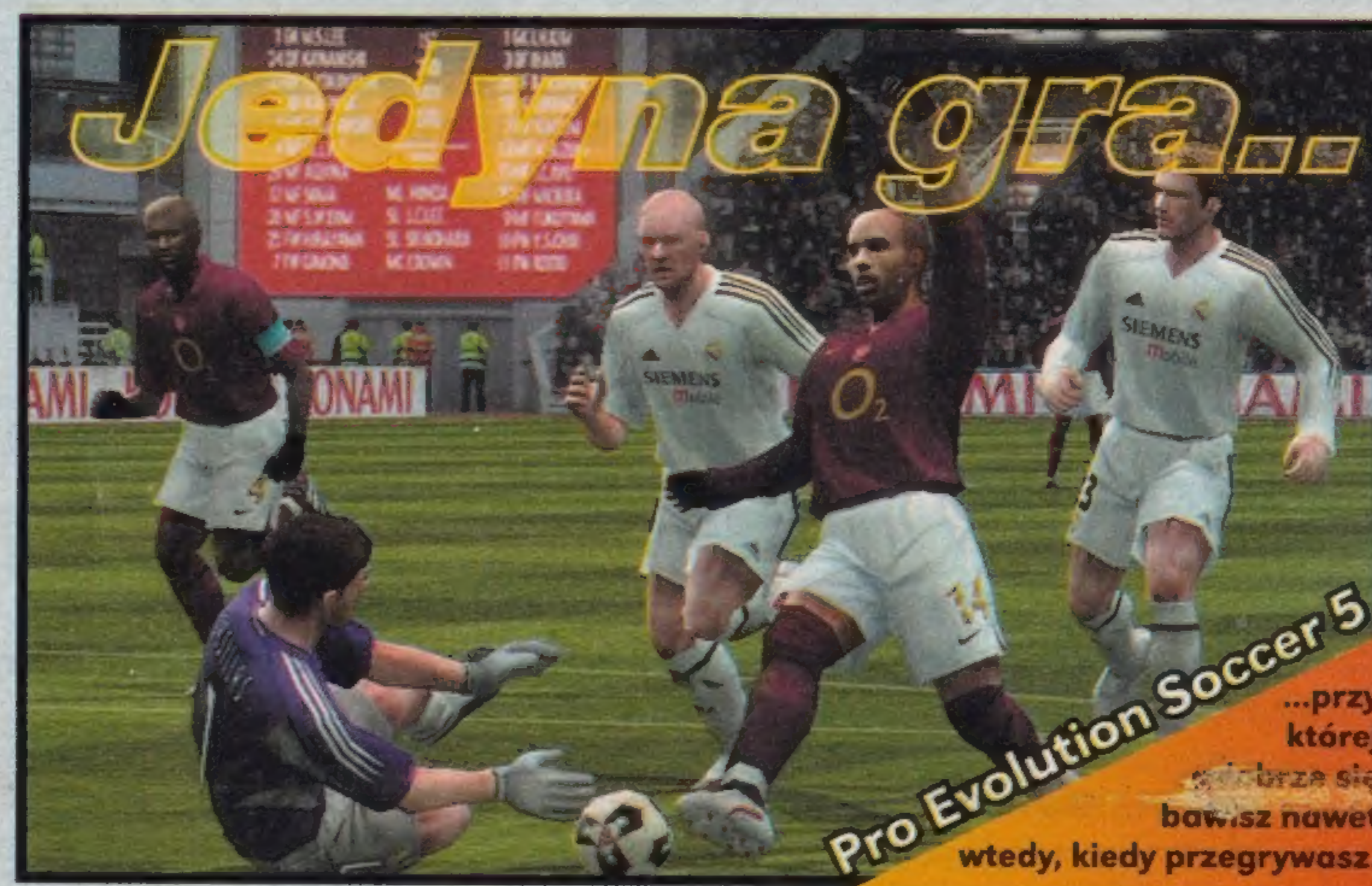
Do ściągnięcia ze strony:
<http://www.warrock.net/> [184 MB]

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.

Midwinter & Midwinter 2

Takiej produkcji przed Midwinterem nie było – to gra akcji, w której masz całkowitą swobodę ruchu, a twoje działania wpływają na polityczną sytuację w kraju wzorowanym na górzystej Szwajcarii (część pierwsza) i archipelagu tropikalnych wysp (to w drugiej). Innymi słowy – takie wojskowe GTA. Nowa wersja tej gry byłaby murowanym hitem!



Pro Evolution Soccer 5
...przy której
możesz się
bawić nawet
wtedy, kiedy przegrywasz.

DO WYGRANIA 8 ZESTAWÓW:



bluza + torba

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto wcielił się w rolę tytułową w filmie Aeon Flux?

- A) Małgorzata Kożuchowska
- B) Agata Buzek
- C) Charlize Theron

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.AE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.



CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK POLI/TAPETE/GRĘ INNEJ OSOBE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/
WAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON, JĄBY POBRAĆ
KI/DZWONKA MONO POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZHP201ZIN 50X500500). Koszt SMSa
Y.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI

Animacje dostępne na wszystkich terminalach z koniurem

KUMPLE Z ODDZIAŁU SĄ GOTOWI A TY?

ZA CHWILĘ WEZMIESZ UDZIAŁ

W **WIELKICH AKCJACH**

Z TWOIMI **NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI** Z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ **ODSTRZELIĆ**

PARĘ **TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW!** **UŻYWAJ** ZRÓŻNICOWANEGO **SPRZĘTU BOJOWEGO***

I **NOKTOWIZORA**, ABY **PODEJRZEĆ RUCHY PRZECIWNIKA** W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC **JEDNA RADA:**

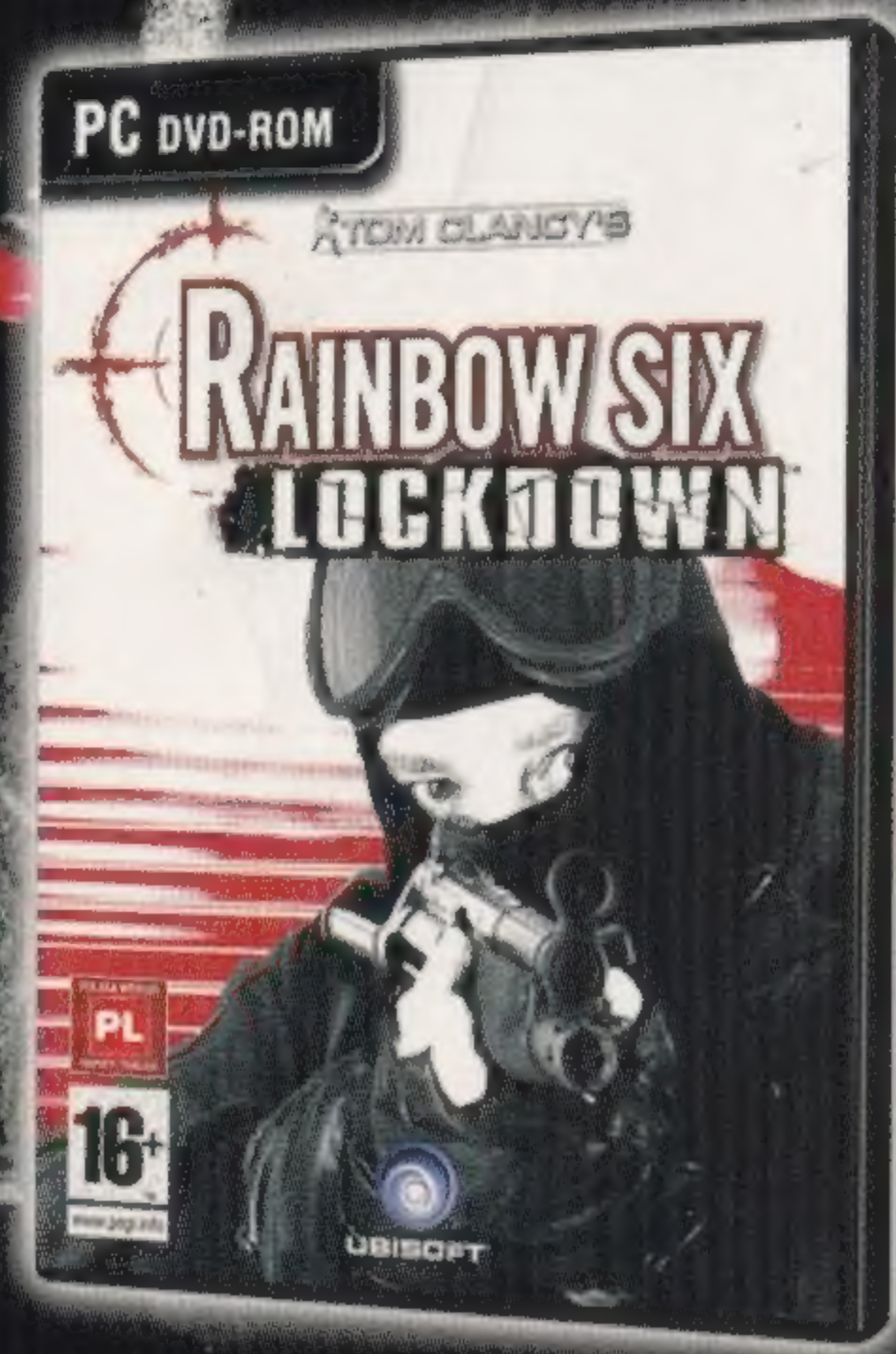
JEŻELI **CHCESZ PRZEŻYĆ**, CZĘSTO **OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIE** I **WSPÓŁPRACUJ** Z RESZTĄ **CHŁOPAKÓW!**

ODMASZEROWAĆ!



www.rainbowsixgame.com

Już wkrótce w sprzedaży



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN



© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.